217 Joker

avgust
2011
6,90 €

RAPORT S COMIC-CONA '11
WEDEŽ O VRESTLINGU
PRVA 3D-MOBILNIKA
ANALI O SERIJI DEUS EX
IN O VESOLJSKIH ŠUTERJIH
ČLOVEKI: STEVE JOBS
A DANCE WITH DRAGONS


















SMRT NI BILA ŠE NIKOLI TAKO BLIZU

5 BREZ POVRATKA V 3D

NW LINE CINEMA PREDSTAVLJA PRACTICAL PICTURES/ZIDE PICTURES PRODUKCIJO "FINAL DESTINATION 5" NICHOLAS D'AGOSTO EMMA BELL MILES FISHER ARLEN ESCARPETA / DAVIDOM KOECHNETJEM IN TONYJEM TODDOM KOPRODUCENT JOHN RICKARD GLASBA BRIAN TYLER MONTAŽA ERIC SEARS, A.C.E. SCENOGRAFIJA DAVID R. SANDEFUR FOTOGRAFIJA BRIAN PEARSON IZVRŠNI PRODUCENTI RICHARD BRENER WALTER HAMADA DAVE NEUSTADTER IZVRŠNA PRODUCENTA ERIK HOLMBERG SHEILA HANAHAN TAYLOR SCENARIJ ERIC HEISSERER PRODUCENTA CRAIG PERRY WARREN ZIDE REŽIJA STEVEN QUALE

V KINU OD 1. SEPTEMBRA 2011

NEW LINE CINEMA
A TimeWarner Company

FINALDESTINATIONMOVIE.CO.UK
V 3D

Soundtrack Album on Varèse Sarabande Records



WARNER BROS. PICTURES



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
številka 217
avgust 2011
http://www.joker.si
povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar
LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 031 454 398
bojan.pretnar@delo-revije.si
ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!



OZNANILA

Z napovedmi nismo pretiravali, kajti v času branja se naša ekipa že poti na kelmorajnskem smenju GamesCom, od koder bomo obširno poročali septembra (če bomo našli domov, saj ponovno planiramo ovinek skozi Rdečo četrt mesta malo severneje). Za kakšne telegrafske vesti pa obiščite našo spletno stran ali stenčas na Fejsiču.

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Velika večina ljudstva še vedno prisega na papirno različico bukle. Fino jo je držati, hitro lahko polistaš nazaj, če ti kaj ni jasno, in predvsem je nadvse trajna. Ni neuničljiva, a popackana, strgana ali preluknjana ena stran je ne naredi neuporabne. Tudi sam sem bil med njimi, čeprav sem kdaj v čakanju, da pride po spletu naročeni paket, mimogrede stegnil kak ebook in ga prečital na zaslonu.
Potem sem dobil kindla. Zaboga, kako praktična je ta reč. Na njem imam mali milijon besedil, baterija drži za par knjig, pa še laže ga je brati v postelji, ker je, no, bolj ličen kot zvezani papir.
A se je malce zataknilo. Klasike že dobiš na netu zastonj, tudi e-knjig sem kupil kar nekaj že v časih, ko sem stvari bral na palmu in so se lepo pretočili gor. Toda hotel sem dodati še nekaj priljubljenih naslovov s svoje police, posebej takih, ki imajo blizu tisoč ali več strani in za ležeče branje niso udobni. Da jih bo treba plačati, mi je bilo jasno. No, pisker mi je odneslo, ko sem pogledal ceno. V ne le enem primeru je bil ebook dražji od papirne različice!!! Se pravi: dokument, ki so ga od avtorja itak prejeli v digitalni obliki, ga samo spustili skozi pretvornik in ga nemara opremili z DRM ... dokument, za katerega ni treba plačati poštnine ... naj bi bil vreden več denarja kot nekaj, kar je bilo treba stiskati in fizično poslati čez pol sveta. Ja, tebe gledam, Amazon, čeprav drugi v tvoji branži niso nič boljši. Ob taki lopovščini ni čudno, da greš gledat na torente.
Zlasti če pomisliš na nekaj, čemur se reče pravična raba. Če lahko LEGALNO zripam svoj CD in ga naložim v predvajalnik MP3, zakaj ne bi mogel besedila iz knjige takisto pretočiti v kindla? Če lahko LEGALNO posodim knjigo prijatelju, zakaj ne morem vsakega ebooka, ampak le tiste, za katere se je sprdnilo prodajalcu? In če imam kupljeno papirnato knjigo, zakaj ne dobim elektronske za drobiž ali zastonj? Dokazati, da sem jo plačal, dandanes ni težko. Celo stroške prenosa sem pripravljen povrniti. Ne boste pa mi dvakrat prodajali iste stvari, še zlasti, Ker vse te panoge vedno zatrjujejo, da kupujemo pravico do vsebine. Ali, kar je še huje, se odločili, da so do digitalne inačice upravičeni le Američani, Evropejci pa ne, akoprav isto knjigo vidim na polici v Konzorciju. Jebite se. Bom pa naročal v knjigarni Demonoid. Papirne že itak dolgo kupujem na Book Depositoryju. ***Quattro***

PODPORNIKI

Na ovitku je svojevrsten kolaž maškar s Comic-Cona. Koliko likov prepoznaš?

Joker z založbo Delo revije dandanes ni več povezan, čeprav je iz nje pred skoraj dvajsetimi leti izšel. Njen potop zato na nas ne vpliva, vseeno pa smo ob tem docela nepotrebnem zavoženju žalostni. Ima poslovna higiena kaj veze z (ne)umivanjem rok po lulanju? V tem primeru že ...

Spet sem si nadel čepico mojstra toaletologije in bom razdrl kakšno sekretno. Saj veste, da imamo moralno obvezo svoj doseg in vpliv porabiti še za kaj drugega kot le pripovedovati, kako dobro se strelja novi Call of Duty, brca Fifa in dirka Need for Speed. Širimo zategadelj obzorja, poudarjamo skrb za jezik, se borimo za potrošniške pravice in vzgajamo straniščno kulturo. Po svetovljanskih pustolovščinah z latrinami na drugem koncu sveta – zlati odčepnik za sekretno odličnost gre še vedno Tokiu – se bom to pot ponovno posvetil resnejši, bolj temeljni snovi: higieni.

Takala je bila prilika. Imel sem sestanek v nekem lokalu in predtem sem se šel v namenske prostore kanček osvežit, popraviti make up in slično. Pa s kotičkom očesa zaznam nekega rekličarja, ki ga junaško otresa v scalnik, v naslednjem trenutku pa je že med vrati, četudi onéta še ni niti do kraja pospravil. "Prase, ki ščije in si rok ne umije," pomislim in se – seveda z nogo odpirajoč kontaminirana vrata – odpravim sestankovat. Nakar uvidim, da je moj zmenek pravzaprav dotični prašič, ki mi že radostno ponuja v pozdrav ... poscano roko. Taisto, s katero je malo prej šlatal svojega kemblja in na kateri je najmanj smegma, zelo verjetno pa še glivice in kapavica.

Opisani prizor ni nič nenavadnega. Opazovanje decov v kateremkoli bolj množičnem javnem sekretu pokaže, da si dobršen del obiskovalcev, najsi gre za čefurje ali direktorje, ne umije rok. Vseeno nato brez slabe vesti žrejo kokice, otipavajo babe ali božajo otročad. Ker mi ni do stika s tujim scanjem in sifilisom, se zato kljuk dosledno lotevam s papirjem. Kot da nas epidemije kolere in kuge niso izučile.

Po mojem mnenju je klasično moško odvajanje v pisoarje v vsakem primeru odvraten barbarizem tako v oziru estetike kot higiene. To sem davno nekoč na nekem spregledanem kraju že oznanil in ne bo nič narobe, ako ponovim. Skupinsko stojiš pred kahlami, pincetasto držiš neugledni organel, srepo bolščiš predse, preklinjaš prostato in vrsto neučakancev za seboj, s kotičkom očesa ujameš ventilček soscalca, nato dvakrat otreseš (ker če večkrat, že drkaš) ter na brzaka zbašeš moker gonopodij nazaj v gate. Kot pred stoletji na dvorih, ko se je umazana gospoda olajševala v vedra, ki so jih naokoli nosili postreščki.

Mar ni dosti boljši občutek, ako se zapreš v kabino in si vzameš čas, da iztočiš v miru, brez hitenja in publike? Potem si ga očediš z robčkom za intimno higieno, ga natreš s pomado iz karitejevega masla in mu za nesijoč videz lice potreseš z otroškim pudrom. Vem, da je v očeh samooklicanih pravih moških že posedovanje robcev skrajna metroseksualnost. A njih ne gre jemati za vzor, saj se taisti prav tako čudijo nad neplodovito večerno jago, med zobmi pa so vseskozi imeli pol kebaba, v hlačah odor in na tiču kristalčke.

Poleg klozetne obstaja še veliko higien. O zobni uči naša novopečena dentistka, ena od sort snažnosti pa je tudi poslovna. Te je v vse večjem pomanjkanju, saj nehigienični prikoritniki kradejo, goljufajo, izigravajo, grebejo in ubijajo poslovanje. Nikoli jim ni dovolj. Tovrstnih umazanih primerov prevzemov, koruptivnosti, prijateljskih kreditov, podmazljivosti, pranja denarja, sumljive veleposestnosti, neizplačevanj, načrtnega zafuranja ali le samopašne nesposobnosti je že toliko, da nas novi sploh več ne presenetijo. Najebe vedno mali človeček, dočim riti samozvanih poslovnih baronov in prvih dam ostanejo nedotaknjene. V romantični dobi, ko je viteštvo še obstajalo, so šli kapitani na dno skupaj z brodom ne oziraje na krivdo. Današnji šefi znajo celo navrtati dno, kajti za sabo itak vlečejo rešilno jahto, s podpalubjem, polnim šampanjca in kaviarja, dasi posadka žuli le krompir.

Nizu žalostnih in nepotrebnih brodolomov se je pridružila še največja revijalna založba Delo revije, kjer sva se v neki drugi državi pričela udinjati s Sergejem in iz katere je maja 1992 izšel Joker. Milijoni firme, ki sama po sebi posluje z dobičkom, so poniknili neznano kam, proletarci so bili ob mezde, tiskarji ob plačila in na koncu se je zgodilo nezaslišano, da nekatere edicije enostavno niso izšle. S tvrdko že lep čas nismo več povezani, zato se nas njihov potop neposredno ne tiče, dasiravno veliko laične javnosti daje v isti koš vse, kar je doma v Delovi stolpnici. Vseeno pa ta zgodba naši panogi ne koristi, kajti revija kot občilo je že tako ali tako na preizkušnji, takle nateg oglaševalcev in bralcev pa ji bo le še dodatno zavdal. Večina upnikov se lahko pod nosom obriše za denar, zlasti naročniki. Teh je par deset tisoč in dvomim, da bo kdorkoli od njih svoj denar še kdaj vnaprej doniral kaki založbi.

A umazancev se take neprilike ne tikajo kaj dosti in ob letu osorej bodo oprani grehov že svinjali drugod. Minister Gregor pa nič.

David Tomšič



Podoba nima z napisanim nič skupnega. Ampak tole mi je izvrgel Gugl, ko sem iskal za kakšno sekretno fotko. Pa naj bo, da se nam vsaj na nečem spočijejo oči in misli. (Za tiste, ki morate na vsak način vedeti, kako je ime objavljenim puncam: tale se kliče Danijela.)

Dark Souls



Internet ni zavdal le Urši Čepin in lastnikom avtorskih pravic, marveč tudi eni najboljših frpjk zadnjega desetletja, Demon's Souls za playstation 3. Če bi jo gmajna igrala tako kot naš opisovalec, ki si jo je priskrbel dovolj zgodaj, bi imela dosti več težav. Tako pa je marsikdo prebral rešitve, nakar je točno vedel, kaj ga čaka, in z meat cleaverjem razsuval vse pred sabo. Nepravično do igre, katere ustvarjalci so toliko vložili v težavnost in občutek skrivnostnosti. Ko si se kot samotni heroj iz jerbasa dokaj številčnih poklicev pojavil v temačnem gotskem svetu, polnem krvoločnih fantazijskih pošasti tipa okostnjak in zmaj, je bil levji delež privlačnosti ravno v tem, da nisi vedel, kaj te čaka. Nelinearno nanizani svetovi so bili sicer polni opozoril na tleh, ki so jih s krvjo pisali drugi, v splet povezani igralci. A na tebi je bilo, da iz tretje osebe raziščeš gnijoče močvare, kamnite gradove in tajinstvene grobnice, ne podležeš pastem in zaobvladaš odlični borilni sistem, ki je združeval napade z orožji od blizu in daleč, blokiranje s ščiti, izmikanje, odbijanje ter čaranje. Svarila pri tem niso bistveno pomagala – fakjuji pač.



Dark Souls uradno ni nadaljevanje Demon's Souls, saj bo izšel pri drugem založniku. Toda vzporednic ni težko potegniti. Večina moštva je istega, slog je nezmotljivo enak in smisel takisto: kot osamljen junak stati ino obstati sredi sovražnega srednjeveškega okolja. Le-to bo opazno bolj razgibano kot prej, z raznolikejšo arhitekturo in več rastlinja ter svetlobe. Kar pa ne pomeni, da bo špil zavrgel mrakobnost in grozljivost, le bolj ju kani izmenjavati s farbovitejšimi prizori.

In imeti večjo zalogo pošasti, s katerimi se bomo borili na slično kompleksen način kot v Demon's Souls. Grifini orjaških proporcev, nazarenski vitezi, drevesniki, ki te bodo ob najmanjšem povodu poteptali kot sadiko, več vrst zmajev, demoni, prikazni ... Vse to se ti bo zoperstavilo v igri, ki jo nameravajo From Software narediti mnogo težjo kot Demon's Souls. Ne pozabimo: ta je bil popolno nasprotje prevladujočega trenda nagrajevanja igralca za vsak drek. Če si recimo umrl, si se znašel na začetku nivoja, vse





duše, ki si jih nabral s klanjem in so bile valuta za krepitev lika, pa so ostale na mestu crkota. Če si umrl še drugič, so bile za vedno izgubljene. Dark Souls namerava biti še bolj neusmiljen, toda vodja projekta Hidetaka Miyazaki pravi, da bodo pri tem sledili petim zapovedim. Vsakdo bo lahko napredoval s pozornim opazovanjem situacije; razlogi za neuspeh bodo zmeraj na dlani; vsaka situacija bo imela več rešitev; nadzor bo neproblematičen; in vedno bo obstajala možnost, da bo prišlo do nečesa nepredvidljivega, kar naj bi zmanjšalo pomen spletnih rešitev.

Nadaljnje slastnosti so večji poudarek na raziskovanju sveta in podrobnem razvoju lika; bolj razdelan multiplayer, kjer bo moč zopet vstopati v svetove drugih igralcev in jih ubijati, toda zdaj bo večji poudarek na skupinskem opravljanju kvestov, namigi, ki jih bomo puščali, pa bodo lahko lažni; velika nepremočrtnost in svoboda vandranja; ter, nenavsezadnje, izid na xboxu 360, saj Dark Souls ne bo ekskluziva za PS3. Na srečo, kajti občutek imamo, da bo to špil, ki ga bo hotel izkusiti sleherni navdušenec, in poleg Witcherja 2 ter Skyrima glavni kandidat za titulo klasične frpjke leta. (sn)

Namco Bandai za PS3 in xbox 360, 7. oktobra



Warhammer 40.000: Space Marine



Naj še kdo reče, da trend ne gre v smer poenostavljanja! Kaj si more človek drugega misliti, ko izve, da bo sveža titula v nizu Warhammer 40.000, ki temelji na Games Workshopovi namizni igri s figuricami, tretjeosebna streljanka po zgledu Gears of War? No, razočaranje tistih, ki smo po masovni spletščini Warhammer Online upali na novo realnočasovno strategijo, na stran – skok v izrazito akcijske vode bi znal obroditi okusne sadove. Nasilno namizniško vesolje se namreč direktnemu klanju oboroženih orkov in druge vesoljske zalege poda kot tangice manekenski riti.

Toda, hm. Zelene grdobe s futurističnimi pokalicami in visokotehnološkimi pripomočki, ki harajo po vsemirju? Ni to skregano s pravljičnim izročilom? Niti ne, saj je univerzum 40K, katerega osnova je klasičnofantazijski Warhammer, postavljen štirideset tisočletij v prihodnost. Tja, kjer se človeštvo, združeno v galaktični Imperij, bolj ali manj uspešno zoperstavlja silam kaosa.

Žarišče spopada v Space Marine bo neimenovani industrijski planet, kjer ljudje izdelujemo robotske titane, ključno orožje v večno trajajočem sporu z zlobnimi brdavsi. Slednji so se namerili prilastiti si vsaj enega roboteja, zato cesar v izvidnico pošlje skupinico izbranih gorostasnih bojevnikov. Tako bomo prevzeli vlogo veteranskega kapetana Titusa iz voda elitnih Ultramarincev, ki mu bo zadana navidez preprosta naloga. Počistiti vse, kar smrdi po orkih, in pripraviti teren za protiofenzivo mogočne človeške vojske.

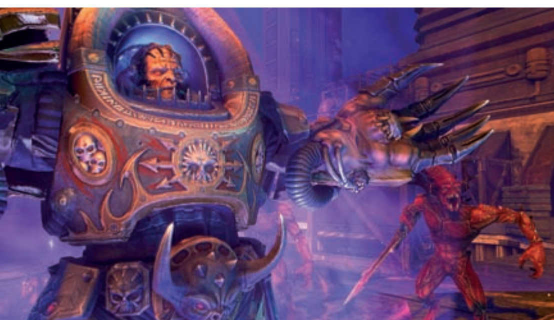
Primerjava z Epicovo serijo, kjer prav tako nastopajo s komično debelimi oklepi obdani, testosterona polni hrusti, kakopak ni naključna. Podobno kot tamkaj bo v Vesoljskem pomorščaku poudarek ležal na skrajno bučnem mesarjenju. Z razdalje si bodo Titus in njegovi maloštevilni spremljevalci pomagali s konvencionalnimi orožji, kot so brzostrelke in snajpa. Brutalna pa naj bi bila predvsem karnaža mano a mano, kjer bodo blestela pomagala, kot so viteški meč, motorizirana različica z verigo (chainsword) in gromsko kladivo (thunderhammer). Poleg zelene bo torej prevladovala rdeča barva, kajti sovrage bo moč ugonabljati na jako nazorne načine. Udje bodo frčali vsepovsod, zlasti ko bomo z uspešnim zaporednim mrcvarjenjem vstopili v besnenje in v upočasnjeni tehniki v mesnato čežano spremenili vsakogar, ki si nam bo drznil stopiti pred naše.

Kako neposredna bo akcija, pove tudi dejstvo, da se naslov ne kani baviti s skakanjem v okoliško zavetje, kar je v sorodnih umotvorih praviloma privzeto. Niti v multiplayerju, ki bo eno proti drugemu naščuval osemčlanski moštvi in poznal tri različne klase (univerzalec, težak marinec, neposredni bojevnik) ter perke. Relic so mnenja, da bi bil poltretji meter visokim vesoljskim marincem tak pristop do boja pod častjo. Telesno nadgrajeni Titus bo zatorej nenehno izpostavljen nevarnosti, zdravje pa si bo v kritičnih trenutkih vračal tako, da bo stekel k najbližji skupini nesrečnikov in čimprej uprizoril krvavo jebačino v pravem pomenu izraza.

Kolji, da te ne zakoljejo, skratka. Zaradi te filozofije špil ne bo po volji pacifistom, ampak če bo dober, se celo kdo od njih ne bo pretirano sekiral. (cs)

THQ za PC, xbox 360 in PS3, 9. septembra





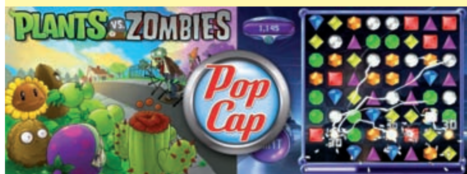








EA po(p)hopsal PopCap
Podjetja, ki proizvajajo nedeljske špile za babice in ateje, so vroča roba. Le vprašanje časa je tako bilo, kdaj bo nekdo stegnil roke po PopCapu, enem najslovitejših, ki ima pod kapo Bejeweled, Plants vs. Zombies, Peggle, Zumo in še kak razvpit kradljivnik časa.



Zadovoljni kupec je Electronic Arts, ki je za podvig odštel, zajemite sapo, dobre pol milijarde evrov. V hiši s sedežem v Seattlu, ki ima okrog 450 zaposlenih, se reči bistveno ne bodo spremenile. Zato je nemara zanimivejša zakulisna podrobnost, da je bila Zynga (FarmVille) zanj pripravljena odšteti nekaj več kot 700 milijonov, a so pri PopCapu pogledali stran in obljubili zvestobo EAju. Boga Zynga, še vedno je nihče ne jemlje resno. Zdaj pa ugibat, kdo bo v kremplje dobil Rovio (Jezni ptiči).

Tudi Ubisoft bo zaračunaval večigralstvo kupcem iz druge roke!
Zadnji čas se vedno več založnikov s preprodajo rabljenih naslovov bori tako, da rabo večigralskih strežnikov vežejo na eno igri priloženo kodo, ki se neločljivo prilepi na uporabnikov profil. Ostali morajo kupiti novo večigralsko šifro, kar tipično stane desetaka. Prakso je razširil Electronic Arts s svojim Online Passom, sledili pa so mu Codemasters, Warner Bros, THQ in Sony, ki bo prijem uporabil septembra ob izidu Resistanca 3. Na spisek pa lahko dodamo še Ubisoft, kajti s prihajajočim sanfrančiškanskim Driverjem konec avgusta bo prišel tako zvani Uplay Passport, ki bo enake sorte tič in bo koštal enako kot sorodne prepustnice. Ritopiki!



Goiči Suda rojeva navijačico z motorko
Hiša Grasshopper Manufacture, ki jo poznamo po No More Heroes in še svežem Shadows of the Damned, dela novo klavščino: Lollipop Chainsaw. To pot se ne bomo tepli z neonskimi lučmi, temveč krvavo motorko v ročicah brhke srednješolske navijačice Juliet. Ker ji zombiji pojedo navijaški tim, se ji sfuzla in jim gre pokazat, da se še taka gniloba ne more meriti z srditostjo njenega PMSa. Po nemrtvih bomo mahali v vratolomnih akrobacijah, med katerimi bomo deležni izdatne panorame Julietinega mednožja v gatah, da se bo ja videlo japonsko poreklo igre. Gazda studia Goichi Suda pravi, da bo šlo za lahkotno in samosvojo zombijado. Namenjena je playstationu 3 in xboxu 360, datuma izida ne povedo.



Nintendova prodaja pada, zato pocenitev 3Dsa

Nintendo je bil doslej v konzolnem spopadu 'velikih treh' v povsem svojem ritmu, saj so wiijev prodali čez palec gledano petintrideset milijonov več kot xboxov 360 ali peestrojk. Toda brezskrbnih časov je konec, kajti poročila z zadnjega finančnega četrtletja, ki je trajalo od začetka aprila do konca junija, rišejo črno sliko. Globalna prodaja tako DSa kot wiija se je v primerjavi z enakim obdobjem lani prepolovila, s treh milijonov na milijon in pol pri posamezni konzoli. A mnogo bolj zaskrbljujoče je, da se je ustavilo tudi mlademu 3DSu. Če je v dobrem mesecu po štartu konec februarja našel pot k 3,6 milijona kupcem, so ga v naslednjih treh mesecih prodali reci in piši v samo 720.000 izvodih. Širom sveta. Takega padca v prodaji ni doživela še nobena njihova paradna konzola.



Spremenila se je tudi Nintendova retorika. Odmaknila se je od izpostavljanja gizmovega 3D-zaslona in se usmerila v igre ter nalinijsko štacuno.

Nintendo je ukrepal urno in je 12. avgusta 3DSu globalno občutno znižal ceno – skoraj za tretjino! To pomeni z 250 na 170 evrov. Tisti, ki smo si drkalico že omislili, zavijamo z očmi, Japanci pa nas bodo potolažili z dvajsetimi zastonjskimi naslovi z nalinijskega servisa Eshop. Deset jih bo za NES Virtual Console na voljo 1. septembra, še deset pa malce kasneje za Game Boy Advance Virtual Console, ki šele pride. Med njimi bodo resda take odličnice, kot sta Super Mario 3 in Metroid Fusion, vendar 3DSa nismo kupili za poganjanje dve desetletij starih naslovov. Marsikomu dotični korenček enostavno ni vreden 80 evrov preplačila. Še ena nesmiselna poteza je, da teh iger sveži lastniki ne bodo mogli niti kupiti, saj bodo na voljo izključno '3DS-ambasadorjem', kot se uradno kličejo vsi, ki so konzolo nabavili pred pocenitvijo.



3DS ta hip še nima svojega Maria. Delajo pa štiri vodovodarjeve naslove, od katerih Super Mario 3D Land (na sliki) dospe novembra, ostali še kasneje.

Kaj je botrovalo tolikšnemu upadu povpraševanja, ni težko ugotoviti – manko velikih naslovov in spletne štacune ob splovitvi, cena naprave, mnogo dvomljivcev v stereoskopijo, obupno urejena internetna štacuna, odsotnost vseh naprednejših spletnih funkcij (celo backupa sistema!) ter močna konkurenca pametnih telefonov. Tam so špili po bakšiš, Nintendo pa gre in za 3DSove računa celo 40 namesto 30 evrov kot na DSu, medtem ko za sto let stare igrice s črnobelega game boya tipično tri evre. Od smejanja nas boli čeljust. Res čudno, da je Ocarina of Time edini milijonsko prodani naslov za 3DS in da prodaja ne steče!

Diablo 3 ureja preprodajo predmetov za denar

Blizzard kontroverznih najav ne špara za oktobrski BlizzCon, ampak jih strelja že zdaj. Prva: Diablo 3 bo imel vdelan dražbeni vmesnik za menjavo predmetov z ostalimi igralci, kjer bomo lahko trošili prave denarce. To je povsem druga pesem kot denimo v World of Warcraftu, kjer je tovrstno početje prepovedano. A poteza je logična in ureja sivo področje. Obstajali bosta dve vrsti dražb, omenjena za resnični cekin in taka z diablovsko valuto. Kolikšen košček od transakcij si bodo odtrgali Nevihtneži, še ni znano. Drugič: Diablo 3 ne bo poznal odklopljenega modusa in tudi puščavniki bodo morali biti stalno priklopljeni v splet. QQ-vlak na forumih je bil dolg od tu do Varaždina.



Inačici dražbene hiše bosta ločeni. V katero od obeh bomo dali predmete naprodaj, se bomo odločili za vsakega posebej pred začetkom postopka.

Tretjič: naslov ne bo podpiral modifikacij v nobeni obliki, menda kot zaščito pred zlorabami. Zdaj vas je kar nekaj verjetno besnih na Blizzard, zato še nekaj za potešitev jeze: Word of Warcraft je v preteklem tromesečju izgubil še 300.000 naročnikov, potem ko jih je v prejšnjem 600.000. No, še vedno jih ima okrog enajst milijonov. Mimogrede: na začetku meseca so avtorsko zaščitili ime Mists of Pandaria in po pretekli praksi sodeč lahko z 78,56 % gotovosti rečemo, da bo to naslov prihodnje razširitve. Nindža pande? Itak!

Iksboksarske novosti

Druga polovica leta bo za ljubitelje Luke Nebohodca, Dartha Vaderja, Yode in ostalih junakov iz Zvezdnih vojn ubitačna. Septembra bosta obe Lucasovi filmski trilogiji končno izšli na blu-rayu, na Comic-Conu pa je Microsoft razkril omejeno izdajo xboxa 360. V veliki beli škatulji bo najti tri unikatne dele: shujšano verzijo konzole, ki bo navzven spominjala na videz robotka R2-D2 in od koder se bo pritisku na zagonski gumb

ali tipko za izvrg ploščka oglasilo prepoznavno piskanje premikajočega smetnjaka ... pozlačen džojped z vidnim notranjim kablovjem, ki naj bi predstavljal gejevsko paničnega droida C-3PO ... ter kinect v beli barvi. Poželjivost paketa bodo potencirali trdi disk v velikosti 320 GB, vključena špila Star Wars Kinect in Kinect Adventures ter cena, ki bo v Čezlužju znašala 450 dolarjev. Ni kaj, marketing imajo možiclji iz Redmonda v mezincu – na račun dobre prodaje 360ice so v minulem fiskalnem letu denimo podvojili dobiček svoje zabavniške divizije na Japonskem, ki je za zelene drkalice tradicionalno neugoden trg. Decembra, ko bo Star Wars bundle na voljo, se bo ča-činganje blagajn še odmevnejše.



Piskajoča konzola, droidski džojped, jurišniško beli kinect. Do popolne slike manjka samo še kablovje, odeto v Chewbaccino megadlačevje.

Tudi običajni xboxi bodo deležni novitet. Ko je Microsoft lani izdal posodobljeno, elegantnejšo črno inačico xboxa 360, je pustil vnemar njegove brezžične slušalke in univerzalni daljinec, ki s svojo staro belino stilsko osveščene spravljata na rob solza. Toda novembra bodo tegobe pozabljene, kajti na policah se bosta znašla prenovljena modela, odeta v črni ohišji. Slušalice bodo ob tem pridobile modrozobo anteno in bodo povezljive z drugimi napravami, medtem ko imajo stare zgolj radijsko povezavo do iks-škatle. Obljubljajo tudi napredno tehnologijo za dušenje šuma. Dodatki bodo inačico malce podražili, saj bo s 60 evri za desetaka dražja od trenutne. Daljinec bo koštal dvajset evrov kot prej in nima kakih posebnih novosti, le da izgleda bolje in je brez gumba za Media Center. Tega nadomešča skupni knof za televizijski program, kar pa bo zaenkrat mogoče samo v tistih državah, ki so uradno požegnale xbox. Med njimi bodo počasi že Severna Koreja, Namibija in Darfur, samo nas ne.

Sonyjev odgovor na Summer of Arcade

Že četrto leto je Microsoft priredil Summer of Arcade – poletni nabor petih novih špilčičev na Xbox Live Arcade, ki tipično stanejo po 15 evrov in jih julija ter avgusta lansirajo v tedenskem razmaku. Prejšnja leta smo v tem okviru dobili denimo Trials HD, Shadow Complex, Braid, Geometry Wars 2, Castle Crashers, 'Splosion Man in Guardian of Light. Letos pa so na seznamu Bastion, From Dust, Insanely Twisted Shadow Planet, Fruit Ninja Kinect in Toy Soldiers: Cold War. Prvi trije so opisani v tem Jokerju. Klasična nagrada za tiste, ki kupijo vse igre v okviru promocije, je en zastonjski sveži naslov izven Summer of Arcade – letos bo to akcijski frp Crimson Alliance (7. september).
Sony doslej ni imel ničesar podobnega, zdaj pa so končno vzeli glave iz riti in si omislili slično prireditev, nedomišljijsko imenovano Playstation Network Play. Igre za PS3 bodo začele pritekati v sredo, 24. avgusta, seznam pa obsega rimejk 2D-pretepačine Street



Koncept krogov, ki ga uvaja Plus, spočetka marsikomu dela preglavice. Verjetno zato, ker moraš naenkrat oceniti svoje odnose s 'prijatelji'.

Fighter 3: 3rd Strike Online, krvavo ploščadno akcijado BloodRayne: The Betrayal, sekljaški frp Deathspank: The Baconing in od zgoraj gledano tankovsko streljanko Renegade Ops. Če boš kupil vse štiri, boš 5. oktobra brezplačno dobil sodelovalno prvoosebno nažigalko PayDay: The Heist. Člani Playstation Plusa, ki še vedno ni omogočen za slovenske račune, imajo dvajsetodstoten popust na vse špile v okviru akcije PSN Play.
Pri vsem tem velja povedati, da so navedene igre na xboxu 360 ekskluzive (PC v ta pojem ne šteje), medtem ko v PSN Playu niso, saj bodo vse izšle tudi za konkurenčno konzolo in računalnik. No ja, je začetek.

QuakeCon brez Dooma 4

Dallaška konvencija QuakeCon je bila spočetka osredotočena na igre teksaškega Idja, kot je Quake. Odkar pa je podjetje prešlo pod ZeniMax Medio, ki poseduje še Bethesdo, tam najdemo tudi naslove tega založnika. Na letošnji, ki je trajala od 4. do 7. avgusta, so navdušenci poleg prihajajočega oktobrskega Raga lahko v kar enournem demu premotrili frpjko Skyrim, videli peskovniško rešetalko Prey 2 ter izvedeli nekaj prvih informacij o prvoosebnici Dishonored, ki se bo zgledovala po Deus Exu. O Doomu 4 pa zopet ni bilo ne duha, ne sluha. Ko so glavnega programerja, Johna Carmacka, pobarali po tem, je dejal le, da so letos osredotočeni na Rage (beri: nočejo mu krasti pozornosti z Doomom). Imajo pa menda delujoče primerke špila na 60 sličicah na sekundo na PCju in pospešeno premikajo moštvo od končanega Raga tjakaj.
Carmackovo vsakoletno predavanje, ki je vselej zlata jama zanimivosti iz sveta računalniške grafike, je postreglo s konkretnostmi. Rage, ki bo na xbox 360 dospel na dveh devedejih, bo tamkaj ob inštalaciji na disk zasedel 22 GB. Zanimivo je, da je pretakanje tekstur z DVDja hitrejše kot z blu-raya. Igro so packali šest let in Carmack je priznal, da so bili preveč ambiciozni. Žal mu je, da zaradi tega naslov ne bo docela izkoristil moči računalnikov, ki jo ta hip ocenjuje kot desetkrat večjo od tiste xboxa 360 in PS3ja. A v igri je vseeno praktično vse, kar so si na začetku zadali, in menda gre za “najbolj zabaven špil, kar so jih napravili.” Prav tako pospešeno raziskuje prihodnje grafične rešitve, za katere upa, da se bodo v obliki posodobitev nekoč znašle v Ragu. Bomo pa kmalu po izidu špila pecejaši dobili paket tekstur s supervisoko ločljivostjo. Želijo napraviti Rage 2, morda še pred naslednjo Kvako, ki bo spet nastala znotraj Idja (štirica je Ravenova). Za konec je Carmack obljubil, da bo Id v prihodnjih mesecih odprl izvorno kodo Dooma 3 oziroma njegovega pogona Id Tech 4. Nekako takrat so največji zanesenjaki med poslušalci dokončno omedleli.

Hailan Rising, še en svobodnjaški mmorpg
World of Warcraft in njegovi kloni imajo že mogoče ogromno strank, a med njimi redko najdemo stare nalinijske veterane. Ti raje posegajo po neizprosnih, svobodnjaških mmorpgjih, kjer te lahko vsakdo kresne po betici in ti sune vso opremo, kot je Darkfall. Dotični bodo pozdravili najavo studia GamersFirst, da dela še en tak naslov, fantazijski Hailan Rising. Osnova bosta prosto mlatenje med igralci in razvoj lika, ki ne bo priklenjen na začetni poklic. Z nekaj truda se bomo namreč mogli priučiti veščin katerekoli klase. Intrigantna je obljuba, da se bo že začetnik lahko mikastil z bolj razvitimi liki. Spopadali se bomo predvsem za gradove in področja z velikimi pošastki, katerim bomo lahko sunili epske vijolične spodnje gate. Ali pa sekiro, no. Datum izida še ni znan.

Najavljen Port Royale 3



Kalypso trdijo, da bodo v drugi četrtini prihodnjega leta oživeli piratsko-trgovsko simulacijo Port Royale, ki jo je nekoč delal propadli Ascaron. Spet se lahko nadejamo filigranskega preprodajanja ruma, besnega ropanja, osvajanja, pomorskega bojevanja in političnega spletkarjenja v Karibih tam okrog 17. stoletja. Slavo bomo tokrat baje služili tudi v kampanjskem ali večigralskem načinu, dočim bodo igro izdelali tako za PC kot za PS3 in xbox 360. Prve slike potrjujejo sorodnost zadnjemu Patricianu, druge podrobnosti zaenkrat še niso znane.

True Crime: Hong Kong spet med živimi
Ko je Activision februarja letos odmevno evtanaziral franšizo Guitar Hero (vsi vemo, da je ni zares), je poleg smert storilo še nekaj projektov. Med drugimi tretji del v seriji čefurijad True Crime s podnaslovom Hong Kong. Po pregledu skorajda končne verzije so namreč sklenili, da naslov ne dosega želene kvalitete. (Beri: “NIČ NE SME NIKOGAR ODVRNITI OD TEGA, DA BI KUPIL OSEM CALL OF DUTYJEV NA LETO!”) A zdaj so se vanj v preobratu zaljubili pri Square Enixu, ga odkupili in se ga namenili dokončati. Ker so pridobili le kodo in ne imena, bo končni naslov drugačen. Je pa za krmilom ista razvojna skupina, United Front. Kdaj bomo v kitajski metropoli zlikovce na kungfu, še ni znano, pride pa naslov na PC ter obe veliki konzoli.

Heroes of Newerth po poti mikroplačil
Heroes of Newerth, eden od klonov Warcraftovega moda Defense of the Ancients, je imel doslej za ljubitelje žanra visoko vstopno mejo – ceno tridesetih evrov. A nič več, kajti naslov gre po poti svojega glavnega konkurenta, League of Legends, in postaja zastonjski. Za samo igranje ne plačamo nič, a pljuniti je treba za kupovanje posameznih herojev. Po novem premore igra tri tipe računov: basic account za začetnike, verified account za tiste z nekaj prakse in legacy za one, ki so igro kupili do spremembe sistema. Ti imajo odklenjeno vso obstoječo in tudi prihodnjo vsebino, a do novih te sorte ni več mogoče priti. Za preizkus pojdite na Heroesofnewerth.com, kjer je skafander za odpornost na žaljivke še vedno obvezna oprema.

Burnout Crash

Pomnite način crash iz Burnouta 3, v katerem smo morali uleteti na prometno cesto in kaskadersko povzročiti kar največjo nesrečo? Ravno to bo vsa poanta Burnouta Crash, arkadnega špilčka, ki ga Criterion kuje za Xbox Live Arcade in Playstation Store. Sedli bomo v enega od treh razpoložljivih dirkalnikov, ga usmerili v gosto poseljeno križišče (nadzor bo na 360ki mogoč tako z joypadom kot s kinectom, na PS3 podpora movu bržda ne bo izostala) in zrli v eksplozije ter veriženje pločevine. V bistvu bo šlo za majhne uganke, ki bodo zvečine odvisne od naše spretnosti, saj bomo imeli nad štirikolesnikom omejeno kontrolo. Vsakič, ko bomo napolnili merilnik in mašinico z eksplozijo katapultirali v zrak, se jo bomo trudili preusmeriti k svežim tarčam. Torej k prevoznim sredstvom, poslopjem in ostalim elementom uničljivega stvarstva, ki ga bomo opazovali iz ptičje perspektive. Modusov bo več, od tistega, koder bo cilj v poldrugi minuti zakuhati največje možno razdejanje, do onega, kjer bo treba preprečiti, da bi cesto prečkalo določeno število avtomobilov. Plehnata jebačina? Da, prosimo. Še za PC, če se da. Hvala. (cs)

Electronic Arts za PS3 in xbox 360, jeseni



Binary Domain

Ljudje proti robotom, kako vznemirljivo! In to v moštveni tretjeosebni streljanki z obilico skrivanja za strateško postavljenimi zidovi ter ruševinami! Res izvirno! No, Sega meni, da ne bo šlo za še eno različico Gears of War, in pravi, da imajo v rokavu skritih več adutov. Boj ljudi proti mašinam, ki so skozi leta razvoja postale pametnejše od njih, v ruševinah futurističnega Tokia naj bi se zanašal na napredno umetno pamet, ki jo kanijo izkazovati plehnati neprijatelji. To nas bo sililo v taktično razporejanje kameradov, ki nam bodo morali za razliko od običajnih predstavnic zvrsti ščititi tudi hrbet. Prav tako bo moč med karafekami najti pospešeno drsenje, ki ga je uvedel ravno Segin Vanquish. Vodu bomo lahko ukazovali glasovno, in na xboxu360 bodo v ta namen vpregli kar kinect, če slučajno nimate mikrofona. Vodja projekta Toshihiro Naguchi, znan predvsem po seriji Yakuza in Super Monkey Ballu, ne daje vnemar niti zgodbe. Ta se bo ukvarjala z ločnico, kdaj stroj preneha biti stroj in postane živo bitje ter kakšno pravico imamo ljudje, da to življenje vzamemo. Filozofska ugibanja nas nikakor ne motijo, vse dokler bo destrukcija mogočna in zabavna, igranje pa spodobno globoko. (qt)



Sega za xbox 360 in PS3, februarja

Hard Reset





Prvoosebna streljanka Hard Reset je plod dela novega varšavskega studia Flying Wild Hog, ki si je drznil prvič pomahati v pozdrav šele junija. Toda v njem so zbrani sami veterani iz hiš People Can Fly (Painkiller, Bulletstorm), CD Projekt RED (The Witcher 2) in City Interactive. Izkušnje se bodo zrcalile v prišleku, ki bo po bulletstormovsko naphan z absurdnimi orožji, sovragi in kabumi. Le da tu ne bomo sadili škornjev v riti tetoviranih divjakov, marveč tlačili palice v robotske zobnike. Naslov bo namreč postavljen v prihodnost, ko se mašinerija po stari navadi upre človeštvu, ga v totalni vojni porazi in ga stisne v zadnjo preostalo utrdbo, mesto Bezoar. Tamkaj se bomo znašli kot kibersoldat, ki se bo moral poleg železkotov lotiti še ene, bolj zlovešče nevarnosti. Leteči pujsi so za igro razvili lasten grafični srček, Hard Reset pa bo po obsegu manjši naslov. Najbrž bo tudi zato striktno puščavniški (kaj?) in ekskluziva za PC (nemogoče!). (ag) ***Flying Wild Hog za PC, septembra***

Xenoblade Chronicles

Wii že lep čas pesti manko japonskih frpjev. To vrzel kanijo rahlo zapolniti z izdajo novega dela v seriji Xeno. Za razliko od spiritualnih predhodnic Chronicles ne bo težila z zapleteno zgodbo, prepojeno z Nietzschejevo filozofijo, temveč bo poudarek na odprtem svetu, kjer boš fabulo načeloma krojil sam. Torej nič linearnega tekanja od ene točke do druge ter ravno pravšnje število režiranih sekvenc, da se rdeča nit ne bo izgubila. V vlogi meč vihtečega bojevnika Shulka boš s spremljevalci iz tretje osebe vandral po prostranih deželah Bionisa in Mechonisa. Obiskal boš lahko sleherni kotiček in ob tem plenil orjaške živali ter robote. Bitke bodo potekale v realnem času, podobno kot v Final Fantasy XII, novosti pa sta ročen vnos posebnih udarcev mimo ukaznega zaporedja in vizije prihodnosti. Med bojem boš lahko naključno deležen jasnovidnega prebliska, ki bo pokazal grdo usmrtitev člana druščine, kar bo treba na vse pretege preprečiti. Zavoljo ogromnosti sveta bo moč čas vrteti naprej, se teleportirati z enega kraja na drugega in položaj shranjevati kjerkoli. Za čistune bodo poleg angleške sinhronizacije pustili japonski govor. Komaj čakamo, saj se nam na wiijih že krepko nabira prah. (rv) ***Nintendo za wii, 19. avgusta***





Rjoveče Jabolko

Prejšnji mesec je med nas treščila zadnja različica razvpitega Mac OSa, kodno in ljudsko tradicionalno poimenovana po mački – tokrat levu, kralju savane. Uradno pa nič kaj ugledno Mac OS X 10.7. Gre za zelo veliko nadgradnjo operacijskega sistema, ki se razglaša za najnaprednejše tovrstno programje na svetu, in vsebuje več kot dvesto petdeset izboljšav. Zato je pozdrava vredno, da Apple zanjo hoče le 24 EUR.
Lion je moč dobiti zgolj v App Storu, pa tudi obnaša se natanko tako kot vsak drugi app. Pri videzu in otipu se vidi tako vpliv iOSa kot Windows, saj zdaj deluje marsikak manever, ki prej ni, kar je šlo prestopnikom na jetra. Recimo raztegovanje oken iz vseh kotov in celozaslonski pogled aplikacije, ki skrije vrhnjo menijsko vrstico ter dok. Expose in Spaces nadomesti pogled Mission Control, kjer imamo nadzor nad vsemi aktivnimi orodji na ločenih namizjih. Novost je tudi Launchpad, ki razkrije namizje z appi, razporejenimi na enak način, kot smo vajeni pri iOSu. Od tam so pobrali še zagon programa v stanju, v kakršnem smo ga odrabili, avtomatično shranjevanje dokumentov ob izhodu in način predlaganja (samo)popravkov. Impresivna je prenovljena in razširjena navigacija z večdotikovnimi gibi (multitouch gestures) za drsne plošče trackpad, ki pri Applu vedno bolj izpodrivajo klasične miške. Deluje podobno kot pri napravah z na dotik občutljivimi zasloni, a vendarle drugače. S štiriprstnim potegom v levo ali desno se je moč premikati med aktivni aplikacijami, poteg gor pa nas ponese v Mission Control. Grabljenje s tremi prsti in palcem prikaže Launchpad, dočim nasproten gib, širitev dlani, razkrije namizje. Razen zadnjih dveh jih je mogoče prikrojiti po svoje. Vklopimo lahko celo triprstno vlečenje objektov, recimo ikon.
Prenovljen in osvežen je kup prednaloženih aplikacij, na čelu s Safarijem z novim izrisovalnim motorčkom in podporo novim gestam, in Mailom, ki se sedaj razume z Exchangom (ter skoraj, a ne še čisto, Quicktimom Pro). Od novih gre omeniti Mac App Store in FaceTime, stara znanca z Applovih manjših naprav. Prvi je namenjen lagodnemu šopingu programja, muzike, e-knjig in podobne krame mimo brskalnika, drugi pa dvosmernemu videorazglabljanju. Omeniti gre AirDrop, ki podpira neposredno izmenjavo datotek med mašincami z nameščenimi Lioni po wi-fiju mimo obstoječih omrežij, in obnovitveno particijo, ki omogoča tovarniško ponastavitev celotnega sistema.
Finosti in vzdušja Applovega delovnega okolja je nemogoče popisati, to je treba preizkusiti. Predvsem pa bi si želeli, da bi se po njem zgledoval tudi Microsoft.



Mission Control je zelo koristno pomagalo za vzdrževanje reda med zagnanimi programi. Še posebej, če ga nastavimo v vročem kotu.

AMD z ramom radeon, kje pa so buldožerji?
Procesorski in grafični velikan AMD je čisto potihem splovil linijo pomnilnika DDR3. Ne le to, trži jo pod znamko radeon! Paličice prihajajo v treh serijah. Entertainment deluje pri 1333 megahercih z latenco 9-9-9, ultra pro gaming pri 1600 MHz z 11-11-11, za serijo enterprise pa podrobnosti še niso znane. Pri vseh gre za dvogigabajtne čipe pri napetosti 1,5 volta. Podjetje vezij ne izdeluje samo, saj je svoje tovarne pred dvema letoma odcepilo v drugo tvrdko, GlobalFoundries, in obdržalo le konstruktorski oddelek. Gre za produkte drugega izdelovalca z AMDjevo nalepko. Tako kot pri Mercatorjevem soku. Recimo.



Pri procesorjih nesporno vodi Intel s svojo arhitekturo sandy bridge, na kateri so zasnovani core iX-2XXX, ki smo jih popisali v Jokerju 210. Razlog je v zamudi prihajajoče AMDjeve arhitekture bulldozer. Prvotno so njen izid načrtovali za junij, toda AMD kani nove opterone, strežniško inačico, uradno predstaviti šele 26. septembra. Namizni modeli s kodnim imenom zambezi bodo nosili oznako FX in jih bomo prav tako ugledali jeseni. Glavni razlog zamud so težave z doseganjem dovolj visokega takta in šušlja se, da brez turba komajda dosegajo tri gigaherce. Toda vedeti je treba, da je bulldozer prva povsem nova AMDjeva arhitektura po osmih letih. K10, na kateri so nastajali athloni in phenomi, je ugledala luč sveta leta 2003.



MUVAŠKI JUTRIŠNJIK

Po prejšnjemesečnem pregledu kinectove ponudbe se Case seznani še z igrami, ki se bodo spogledovale s Sonyjevo svetlečo liziko move.

Move, mahalna rešitev za playstation 3, v populističnih medijih ni povzročil tako velikega vala vzhičenja kot Microsoftov trioki onegaj. A kopiranje wiijevega pristopa se japanskemu gigantu vseeno obrestuje, saj so lučko v slabem letu oddali devetmilijonkrat.

Nakup palice s svetilno žogico na vratu, v kateri se skriva gibalni senzor, terja razumnih 40 evrov. Vendar gre začetnemu strošku prišteti še kamero playstation eye, brez katere je aparatus neuporaben. Če je nimamo od prej, nas ta v paketu s paličastim igratorjem stane 60 bruseljčanov. V kolikor bi v desnici za dodatne komande namesto džojpeda hoteli stiskati ličen navigacijski kontroler, pa smo ob naknadnih 30 apoenov. Kolikor denarja, toliko muvanja. Gizmo smo podrobno testirali v Jokerju 206, tokrat pa je na vrsti prelet gibalno osveščenih špilov za PS3, ki nas čakajo v bližnji prihodnosti.

Igre z resnimi obrazi

Muva se upravičeno drži glas, da gre za pripomoček, ki je izvežbanim igralcem bolj naklonjen od kinecta. V navezi s spremljevalnim ročajem je namreč tradicionalni nadzor pretežno izvedljiv, zato ne preseneča, da mu je zvestobo zaprisegel kupček prihajajočih naslovov za zahtevnejše gejmerje.

Kontrola z liziko bo opcija predvsem v strelsko bogatih naslovih, kjer si bomo lahko pri merjenju izdatno pomagali s sharp shooterjem, plastičnim puškastim nastavkom (Joker 212). Killzone 3 je dokazal, da zna biti rešetalska izkušnja z muvom natančna in prijetna, zato mu bodo sledili **Resistance 3** (septembra), **Dust 514** (2012), **Bioshock Infinite** (2012), predelava wiijeve zombijske streljačine na tirnicah **House of the Dead: Overkill – Extended Cut** (oktobra) ter **Goldeneye 007: Reloaded** (jeseni). Tazadnji bo kajpak obuditev legendarne bondovske prvoosebnice z nintenda 64 in wiija.

Na E3ju je nemalo hrupa povzročil nastop Kobeja Bryanta, ki je na odru demonstriral muvanje v košarkarski simulaciji **NBA 2K12** (oktobra). S švigajočim kurzorjem bomo naciljali želenega igralca in mu žogo s pritiskom gumba podali, jo metali na koš ali izvajali blokade, medtem bo za vse ostalo skrbela umetna pamet. No, vsaj v arkadnem načinu 'NBA on the move'. Običajni bo za kaj takega po vsem sodeč preveč kompleksen. Na podporo gibalnemu kontrolerju je dalje namignil bradati Notch, avtor **Minecrafta** (nekoč). Z enako idejo pa se bojda takisto poigravajo v pisarnah Teama Ico, kjer še vedno packajo neznansko pričakovanega **The Last Guardiana** (2012).

Iger, kompatibilnih z movom, ne bodo deležni le plošččki, marveč tudi Playstation Network. V spletni štacuni naj bi se do konca leta znašli **Puddle**, v katerem bomo kopnečo tekočino z obračanjem zaslona prelivali med predmeti in jo usmerjali v odprtine ... arkadna dirkačina **Ignite**, ki jo madžarski razvijalci obljubljajo že od pamtiveka ... blodnjaška frpjska tepežkalka **Dungeon Defenders** ... in z vrha gledana strelska akcijada **Wanted Corps**. Obenem je tik pred zdajci rimejk **Oddworld: Stranger's Wratha**, kriminalno spregledane akcijske pustolovščine s kosmatim junakom z xboxa. O ničjasnem **PixelJunk: Lifelike** pa je zaenkrat moč reči le, da bo tesno povezan s hipnotično glasbo in fraktalskimi amebami na zaslonu. Djuuud.

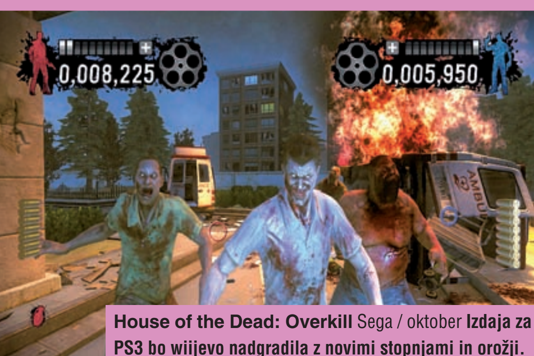
Zabava za vse priložnosti

Ob resnobnih igrah se bo takisto gnetlo nebroj špilov z ležerno, vikendaškim nabijalcem primernejšo vsebino ter takih, kjer move ne bo opcijsko, pač pa obvezno nadzorno sredstvo.

Eden od jesenskih paradnih naslovov te vrste bo **Medieval Moves: Deadmund's Quest** (jesen). Reč bo hecna srednjeveška akcijska avantura, v kateri bomo zamahovali z mečem, se branili s ščitom, v okostnjake pošiljali šurikene ter puščice in reševali preproste miselne zagonetke. Soroden umotvor bo **Sorcery**, kjer bo poanta – kaj pa drugega – copranje. V fantazijski deželi, ki jo je zajela večna tema, bomo z movovskim opletanjem nadzorovali palico v dlani mladega čarovnika in v nasprotnike ščuvali vsemogoče magije. Nekaj čisto drugega bo Disneyjev **Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension** (september). V tej pisani akcijski ploščadarici se bodo junaki iz risanke s strelskim orožjem in številnimi onegaji spravili na zlobnega doktorja Dja. Move ne bo obvezen, bo pa igranje z njim bojda dodalo novo dimenzijo zabavnosti. Še toliko bolj, če bo s svojim paličastim kontrolerjem poleg nas sodelovalno opletal drugi igralec.

Manjkalo ne bo niti športnic in švic vzbujajočih naslovov. **Champion Jockey: G1 Jockey & Gallop Racer** (september) se bo bavil z jahanjem in bo kot tak zanimiv za dva ali tri naše bralce. V telovadnici bo med fitnesačinami veljalo preveriti **My Body Coach 2** in Adidasov **MiCoach**, med plesnimi pogruntavščinami pa **Everybody Dance**, **Get up and Dance** (letos) ter Ubisoftov **Just Dance 3** (oktobra). Vse tri titule se bodo kitile z dolgimi seznami licenčne glasbe in koreografskim densanjem za več igralcev.

Ponudbo bodo zaokrožili otroški in družabni špili. Zastavonoša prvih bo novi **EyePet & Friends** (november), v katerem se bo froceraj po zaslugi kamere opazoval na televizorjevem ekranu in se istočasno igračkal z dvojcem nagajivih hišnih ljubljenčkov. Najvidnejši predstavnik drugih pa bo **Carnival Island** (oktober), skupek hecnih igric za vso družino, kot so metanje obročev na steklenice, katapultiranje žab v tarče in kegljanje. Začnite ogrevati mišice, da ne bo potem bolelo.



House of the Dead: Overkill Sega / oktober **Izdaja za PS3 bo wiijevo nadgradila z novimi stopnjami in orožji.**



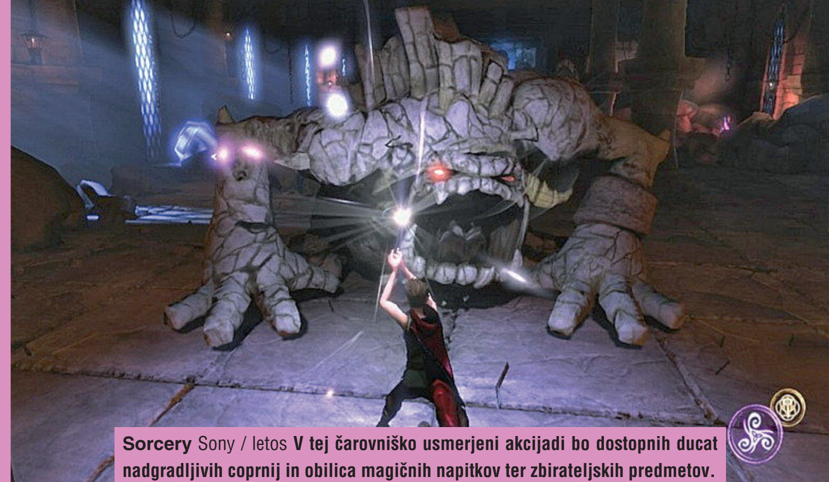
Medieval Moves: Deadmund's Quest Sony / jesen **Kraljestvo bomo reševali kot koščeni princ Edmund.**



Champion Jockey Tecmo Koei / september **Založnika sta združila svoji seriji dirkanja in preskakovanja ovir.**



Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension Disney / september **Na plošček z igro bodo Disneyjevci zapekli tudi štiri epizode risanke. Šlo bo za prvi hibridni blu-ray te sorte.**



Sorcery Sony / letos **V tej čarovniško usmerjeni akcijadi bo dostopnih ducat nadgradljivih coprnij in obilica magičnih napitkov ter zbirateljskih predmetov.**



Carnival Games Sony / oktober **Na spisku bo skupno več kot trideset družabniških mini igric.**



Puddle Konami / letos **Voda ne bo edina tekočina, ki jo bomo usmerjali po zaslonu v tej spretnostni arkadi. Druga bo lava.**



Everybody Dance Sony / jesen **S kamero playstation eye bo plesne točke moč posneti in deliti.**



Ignite Nemesys / letos **Poante madžarske dirkaške norišnice bodo tiščanje gumba za turbo, driftanje in podiranje obcestne krame. S tem bomo nabirali in unovčevali točke.**



Dungeon Defenders Reverb Publishing / letos **Na mrežno fantazijsko tepežkalno seanso bodo imetniki PS3ja lahko povabili tudi lastnike verzije za PS vito.**



NBA2K12 2K Sports / oktober **V osrednji košarkarski simulaciji bo igranje z movom letos nemara celo smiselno.**



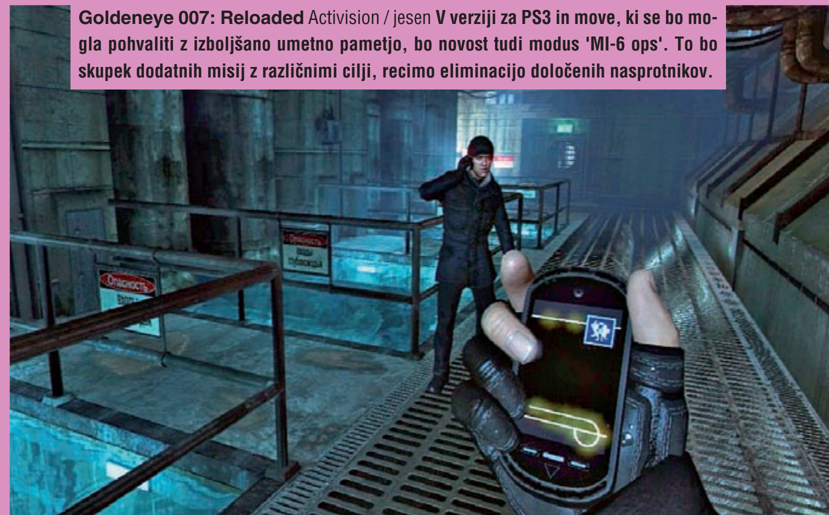
Dust 514 CCP / 2012 **Ta spletna streljanka bo postavljena v stvarstvo še vedno aktualne masovne vesoljščine EVE Online.**



Oddworld: Stranger's Wrath EA / avgust **Akcijska avantura Tujec bo imela boljši govor in podrobnejše like.**



EyePet & Friends Sony / november **Mulčad si bo s sovrstniki preko socialnega vmesnika izmenjevala nasvete, kako skrbeti za virtualne ljubljenčke.**



Goldeneye 007: Reloaded Activision / jesen **V verziji za PS3 in move, ki se bo mogla pohvaliti z izboljšano umetno pametjo, bo novost tudi modus 'MI-6 ops'. To bo skupek dodatnih misij z različnimi cilji, recimo eliminacijo določenih nasprotnikov.**






Pretekli obiski testosteronskega E3ja so nas skoraj prepričali, da ameriške babnice niso kaj prida. No, na Comic-Conu so številne češplje v obrtniško izdelanih kostumih prava paša za oči in za nameček rade pokažejo kožo. Tukaj jih je par za okus, ostale krasijo naslovnico.



V knjižnem Hobitu so bili nekateri od trinajstih škratov, ki jih spremlja zmikavt Bilbo, tam bolj zaradi števila, dočim jih namerava Jackson v filmih konkretneje izpostaviti. Od leve: Nori, Fili, Dori, Bofur, Gloin, Dwalin, Thorin, Balin, Oin, Bombur, Bifur, Ori in Kili.



Fane pretepačine Street Fighter vs. Tekken je navdušil obešenjaški dvoboj producentov ene in druge serije, Ona in Harade. Skupil jo je slednji, za kazen ga je našeškala Poison.



Moški del igralske zasedbe Igre prestolov je bil prepoznaven tudi brez srednjeveških cot in pudra, Cersei (Lena Headey, na sliki) in Daenerys (Emilia Clarke) pa komajda.

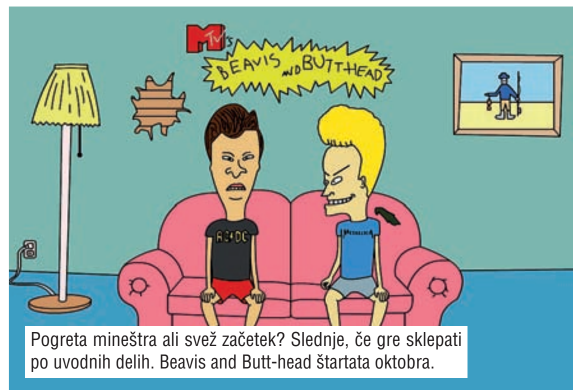




V zvezi z Modern Warfare 3 je Activision predstavil storitev Elite, ki bo statistično-socialni portal za franšizo Call of Duty.



Na vprašanje 'Kdo bi zmagal v dvoboju med Supermanom in Batmanom?' daje odgovor tale slika. Šišmiš, kakopak, ker očividno obeduje polnomastni kriptonit.



Pogreta mineštra ali svež začetek? Slednje, če gre sklepati po uvodnih delih. Beavis and Butt-head štartata oktobra.



George Padawan, Paul Vader, Ringo Stormtrooper, John Jedi. Pristaše Vojnih zvezd najdeš na vsakem takem shodu, letošnji Comic-Con pa ni bil izjema.



Comic-Con slovi kot fanovski dogodek z največjo gostoto dvonožcev, zato novinarjem dan pred začetkom shoda namenijo predogledno noč. Sandieški Convention Center ni med največjimi tovrstnimi prizorišči, so pa tamkajšnjo prisotnost sejma potrdili do 2015. Potem se zna preseliti v Los Angeles ali Las Vegas.

STEČIŠČE TISOČERIH SANJ

Case preveri, kaj se je dogajalo na sandieškem Comic-Conu, konvenciji ljubiteljev izmišljenih svetov. Ta dogodek že vrsto let ni zanimiv le za striparske navdušence in geeke, marveč tudi za sploš(nejš)o publiko.

Oziraje na samoumevni naziv si Comic-Con marsikdo še vedno predstavlja kot sejem, namenjen ekskluzivno oboževalcem Wolverina, Hulka, Supermana in ostalih stripovskih rešimožev. Tako pač razmišlja običajnež, ki so mu tovrstne prireditve nedomače. A šovov, kjer se na kupu zberejo fanovski somišljeniki vseh vrst in tipov, je vedno več in redno privabljajo večdesettisočglave množice. Na stari celini je priljubljen londonski MCM Expo (Move Comic Media), ki bo po minuli majski ediciji vnovič na sporedu od 28. do 30. oktobra. Med gmajno, ki se bo tjakaj podala v opravi jurišnika iz Vojne zvezd, Batmana, dohtarja Housa, monstruma iz Minecrafta ali v cotah kakega drugega fantazijskega lika, bi se zlahka znašel kak Slovenec ali Slovenka, saj ogled zavoljo relativno poceni letalskega prevoza do britanske prestolnice ne predstavlja prehudega finančnega izdatka. Občutno večji zalogaj terja izlet v Združene države, kjer aprila v San Franciscu organizirajo WonderCon, dogodek, namenjen pretežno zagretim bralcem in zbirateljem. In kakopak potovanje na sorodni Comic-Con, ki je z dvainštiridesetimi pomladmi najbolj odmeven dogodek te baže.

Sejem neštetih okusov

Letos je bila gneča v San Diego Convention Centru spet nečloveška, saj je šov med 21. in 24. julijem obiskalo približno 130.000 ljudi. Več ga niti ne bi moglo, saj so vse razpoložljive karte prodali že tekom lanske prireditve. Dasi je cena štiridnevne vstopnice presegla dolarskega stotaka, za radovedneže ni predstavljala ovire. Navdušenja nad eventom pa ni težko razumeti, saj se je prireditev iz brloga zanesenjakov v zadnjih letih prelevila v spektakularno proslavo popkulture, ki privablja vrsto zvenečih imen tako iz stripovskih kot igričarskih, filmskih in televizijskih logov.

Da razumeš, kako pisano je dogajanje na shodu, se moraš preprosto sprehoditi mimo nebroja štantov. Cosplay, šemljenje v kostume domišljijskih junakov, je recimo nekaj, zaradi česar bi te pri nas na hitro spokali v Idrijo na hribček. V tujini pa gre za priljubljen hobi, ki se ga nekateri lotevajo malodane profesionalno. Comic-Con je s tega vidika še posebej bogat, saj se mimogrede obregneš ob dvojnika Profesorja X, ki ga na invalidskem vozičku poriva Tempest iz X-Men, z vsemi žavbami namazanega Kratosa, pravcatega Predatorja, ki bi ga lahko komot najeli za naslednji filmski del franšize, ali Iron Mana v docela avtentičnem oklepu. Da raznih spak, kakršen je Darth Vader v bleščečih cunjah diskodenserja iz sedemdesetih, niti ne omenjam. V kreacijo teh oprav gre veliko znoja in denarja, slednjega pa se na sejmu obrača ničkoliko, saj praktično ni predmeta fanovskega poželenja, ki si ga tam ne bi bilo moč privoščiti. Novi in pregrešno dragi stari zbirateljski stripi ter risanke, med katerimi ne manjkajo japonski animeji in mange, so še najmanj. Tu so potem raznorazni kipci in izmišljena orožja, vsakovrsten nakit, posterji ter tatuji, ki jih artisti s črnilom vgravirajo na licu mesta. Kakor tudi kupi majic, brošur in druge zastonjske robe, ki jih mimoidočim potalajo predstavniki prisotnih tvrdk in blagovnih znamk.

Vse to spada v tisti spontani del smenja, kjer vladata gužva in prijetna zmeda. Sem gre vpisati še buljenje prikolic in preizkus špilov, ki jih s sabo pripeljejo založniki, dočim organizirano polovico predstavlja na stotine 'panelov', kot pravijo predavanjem. Tam se lahko obiskovalci, ki se jim da čakati v neskončnih vrstah, sestanejo z omiljenimi ustvarjalci in igralci. Po sestankih je običajno na sporedu podpisovanje avtogramov, kjer poleg večjih in manjših zvezdnikov, kot sta Anna Torv iz Fringa in pritlikavi Peter Dinklage iz Igre prestolov, svojih petnajst minut (oziroma ur!) slave dočaka vrsta televizijskih in holivudskih legend, za katere je nefanovska publika zadnjič slišala pred tridesetimi leti.

Skratka, obiskovalci Comic-Cona so imeli tudi letos priložnost tipati, slišati in videti marsikaj zanimivega. Na primer ...

Darila iz tovarne sanj

Med filmarji, za katere je sprva kazalo, da bodo do letošnje inkarnacije nekam sramežljivi, je bil največji gost prireditve nedvomno Steven Spielberg. Comic-Con je obiskal prvič sploh in povedal par sočnih o svojih preteklih in bodočih umotvorih. S Petrom Jacksonom sta promovirala animirani celovečerec **The Adventures of Tintin**, ki temelji na znanem belgijskem stripu, in prisotnim tolmačila, kako daleč je prišla tehnologija zajemanja telesnih gibov (motion capture). Štefan je za nameček izdal, da bo v naslednjih treh letih zagotovo posnel **Jurassic Park 4**. Prisotnosti velociraptorjev in tiranozavrov ni potrdil, je pa scenarij bojda fertik.

Od Jacksona, ki se iz suhljate prikazni počasi spet spreminja v zamaščenega bradača iz obdobja Gospodarja Prstanov, so vsi pričakovali premierno prikolico **Hobita**. Dobili pa zgolj opravičilo, da je zanjo še malce prezgodaj. (No, v dneh pred sejmom so končno razkrili podobo trinajstih škratov in v vsemrežje spustili svež posnetek o zakulisju snemanja.) Oba dela, ki bosta izšla koncem 2012 in 2013, še vedno filmajo na Novi Zelandiji. Ključno vlogo pred in za kamero je Peter vnovič zaupal prožnemu Andyju Serkisu, ki bo v Hobitu človeška podlaga za računalniškega Goluma. Na podoben način je Serkis v Vzponu Planeta opic poskrbel za inteligentnega šimpanza Cezarja, ki se je odločil, da človečnjaki ne bodo več sužnji ljudem.

Filmske fantastike, znanstvene in drugačne, res ni manjkalo. Ker je visokorazločljiva izdaja sage **Vojne zvez** tik pred zdajci, si je bilo po čakanju v kilometerski vrsti moč ogledati prgišče izbrisanih scen in dodatkov, ki jih bo 12. septembra zaneslo na blu-ray.

PEHAR TELEGRAFSKIH

Režiser Guillermo del Toro pripravlja grozljivko **Pacific Rim**, v kateri se bodo pomerili monstrumi in roboteji. V kinih jo pričakujemo poleti 2013.

Nicolasu Cagu so pomahali s čekom, zato bo nastopil v novem **Ghost Riderju**, podzvanem Spirit of Vengeance. Slabši kot prvi del ne more biti.

Kristen Stewart so cunjice Belle iz Twilighta pretesne, v **Snow White & The Huntsman** bo Sneguljčica. Upamo, da jo bodo naučili nasmeha.

Vampirsko-volkodlaški niz **Underworld** se vrača z Awakeningom, kjer bo obline spet kazala Kate Beckinsale. Stara se kot dobro vino.

Animirani film Avatar: The Last Airbender je bil katastrofalno slab, obeta pa **The Legend of Korra**, odvrtek izvirne ameriške fantazijske risanke.

Septembra bo v pričakovanju tretjega filma na devedeju in modrih ploščkih izšel **Batman: Year One**, risankasta priredba Millerjevega stripa.

Game of Thrones bo postal še strip založbe Dynamite Entertainment. Zanj bosta odgovorna pisec Daniel Abraham in risar Tony Patterson.

Na vprašanja fanov sta na sestanku odgovarjala šaljivca in ilustratorja Gabe & Tycho, avtorja slavnega igričarskega stripa **Penny Arcade**.

Sejem je prvič obiskala zasedba britanske ZF-serije **Doctor Who** in očarala ameriško publiko.

Transformerji niso edini robotski zaščitniki. Na platnih se bo kmalu pojavil kovinski hrust **Voltron** iz istoimenske risanke.

Avtorji **Losta** so pokazali doslej neogledan odlomek, ki naj bi dokazal, da so vse planirali od začetka, a je šlo za potegavščino.

Daniel Craig (James Bond) in Harrison Ford sta na sejmu promovirala akcijado **Cowboys & Aliens**, ki se že vrti. Bojda ne baš preveč uspešno.

Good news, everyone! Za prihodnost pred kratkim oživljene animiranke **Futurama** se nam ni treba bati. To garantira neumorni Matt Groening.

Supernatural bo dobil tekmeca – prihaja **Grimm**, serija, v kateri se bo detektiv zoperstavljal nadnaravnim prikaznim. Polresna zadevščina.

Michael Straczynski, oče kultne ZF-nadaljevanke **Babylon 5**, je namignil, da se pogovarja o nadaljevanju le-te. Bojda spet z Warnerjem.

Tisti, ki vas je svojčas navdušil Švarcijev **Total Recall**, boste prihodnje poletje veseli rimejka s Colinom Farrellom. Mutantke s tremi joški ftw.

Za nadaljevanje masovno internetne frpjke **Guild Wars** ne bo treba plačevati mesečne naročnine.

Prototype 2, drugi del superherojskega peskovniškega špila z junakom Alexom Mercerjem in tentaklastimi monstrumi, bo izšel 24. aprila '12.

V pripravi je **Aliens: Infestation** za nintendo DS, ki bo od strani gledana akcijska pustolovščina po kopitu starih Metroidov in Castlevanie.


Tole je posnetek iz antičnega spektakla Immortals, dočim se nadaljevanje (oziroma predhodnik) filma 300 še piše in riše. Henry Cavill se vztrajno prebija na filmski Olimp. Novembra ga bomo gledali kot Tezeja, čez dve leti kot Supermana.


Naj se bralci še tako razburjajo in ga silijo k pisanju, je George R. R. Martin stalni gost takih dogodkov.



Po Men in Black 3 ni bilo prave potrebe, ampak okej. Za alieni se bosta vnovič podila Will Smith in Tommy Lee Jones.



Popularnost South Parka ostaja na višku. Trey Parker in Matt Stone sta zanikala govorice o bližnjem koncu serije.


Comic-Con je meka za zbiratelje krame. Dosti figurinic in ostalih predmetov poželenja se pojavi zgolj tam.


Smenj je bil tudi letos končna točka 'zombie walka', procesije v vsakovrstne gnilkote ošemljene rulje.


Disneyeve princese so pri ženskem delu populacije priljubljen cosplay. Najde pa se tudi kak Sneguljko, hehe.


Haunted Hotel je najstarejša hiša strahov v San Diegu. Med trajanjem Comic-Cona so duri vselej odprte.


Koliko vas pozna Batwoman? DC Comics so na sejmu podrobno predstavili slehernega od prevetrenih dvainpetdesetih nadjunakov.



Komisija uglednim gostom dogodka vsako leto podeli priznanja Inkpot. Med prejemniki seveda ni mogel izostati Steven Spielberg, ki je prisotnim zaupal, da se nadeja, da se bo 3D v filmih dodobra prijel. Po njegovem bi morali biti ceni vstopnic za 2D in globinske predstave poravnani.


Novi filmski Spider-Man ne bo nadaljevanje, pač pa ponovni zalauf franšize. Kar pomeni, da bomo Petra Parkerja (Andrew Garfield) spremljali v srednješolskem obdobju po piku radioaktivnega pipalkarja.


Sucker Punch, nori film Zacka Snyderja (300), se v kinih ni odrezal najbolje, a to fanov ni odgnalo.


Tintin je pri nas nepoznan, v tujini, sploh po Evropi, pa precej priljubljen junak. Film bo na sporedu decembra.

Producenti starogrškega spektakla 300 so vrteli slični **Immortals**, v katerem se bo lepotec Henry Cavill, novi filmski Superman, zoperstavil minotavru in olimpskim titanom s Hiperionom – Mickeyjem Rourkom na čelu. Odzivi publike so bili precej mlačni, saj na projekt nista vezana ne sloviti stripar Frank Miller, ne direktor Zack Snyder (Sucker Punch, Watchmen). No, vsestranskega špricanja krvi in frčanja udov v upočasnjeni tehniki bomo kot kaže deležni ne glede na odsotnost slednjega. Precej več zanimanja so obiskovalci pokazali za novega barbara **Conana**, ki je bil na smenju prisoten s podaljšano prikolico. Silak Jason Momoa (Drogo iz Game of Thrones) je v trenutku švohosti priznal, da sploh ne pozna starih Švarcijevih klavskih pustolovščin, kar je fane niza presunilo, dočim so se drugi praskali po bradah in pametovali, da Arnie itak ni najboljši akterski vzornik. Kaj?! Da bi jih meč in strela v mehko!

Na drugi strani fantazijske tehtnice je pristaše **Star Treka** razočaral manko konkretnih informacij o filmskem nadaljevanju franšize, ki zagotovo pride, razveselila pa predstavitev dokumentarca **The Captains**. Večnemu Williamu Shatnerju sta se za pogovorno mizo pridružila kapetana Sisko iz Deep Space 9 in Jonathan Archer iz prerano izsanjanega Enterprisa. Avery Brooks in Scott Bakula sta bila vidno postarana, a ponosna na svoj zvezdniški status. Trekkie, ups, trekker pride!

Prihajajoče pelikule s stripovskimi junaki sta zastopala **The Avengers** in novi **Spider-man**. Hudih novosti glede njiju v bistvu niso izdali. V prvem bodo proti zlobnemu Lokiju prihodnje leto moči združili Iron Man, Hulk, Thor in Captain America, o drugem pa je beseda tekla na rovaš Andrewa Garfielda / Petra Parkerja, ki je pred publiko stopil kot običajen navdušenec v pajkastem kostumu in se naposled ves ganjen razodel. In še zaradi aretacije Rhysa Ifansa, ki bo v novem zagonu Spideyja uprizoril strupenega Lizarda. Ta se je v močno vinjenem stanju lotil neke varnostnice in jo skupil. Kasneje se je izgovarjal na popolno predanost negativni vlogi v filmu, a ga to ni rešilo protiteroristične rektalne inšpekcije med pridržanjem v zatemnjeni sobici.

Je lahko manjkal Twilight z **Breaking Dawnom**, četrtim poglavjem vampirske žajfnice? Kakopak ne, a o histeričnih izlivih objokanih najstnic najbrž nočete brati. Če bi bili pravi predaniki, bi Roberta Pattinsona in Kristen Stewart skupaj z ostalimi ponočnjaki itak pričakali v šotoru pred razstaviščem, kjer se je Navi preoblekla v zofo in se volhko ponudila Robertovemu sedalu.

Odmevi z malih zaslonov

Pestro je bilo takisto dogajanje okrog televizijskih serij, ki so potrdile udarnost iz prejšnjih let. Praktično ni bilo nanizanke, ki ne bi bila zastopana, prednjačila pa je HBOjeva **Igra prestolov**, ki je uspešnica leta. Scenarist David Benioff je na vprašanja tipa “Kaj bo novega?” odgovarjal s posmehljivim “Vsi umrejo”, a povedal, da bo druga sezona bržkone zadnja, ki se bo tesno oprijemala knjižnega izročila. Izdal je še, da se gledalcem navzlic omejenemu proračunu ni treba bati za spektakularnost bitke na Črni vodi in dostojno uprizoritev velikih dogodkov iz bukev. Hecno, da je bil pisatelj Martin v pogovoru z nami (prejšnji Joker) drugačnega mnenja. Bomo videli.

Na drugem koncu je **South Park** praznoval petnajsto obletnico obstoja, kar so zabavljači proslavili s postavitvijo pravcate replike mesteca iz risanke. V njem so potekali tematski dogodki, kot je bilo dirkaško tekmovanje s Cartmanovim triciklom, dočim se v šolski jedilnici med sladice žal niso zapisala Chefova slana čokoladna jajca. Morda ob dvajsetletnici. Največ krohota so drugače izzvale otvorilne epizode risanke **Beavis & Butt-head**. Tako je – najstniška debila se vračata na MTV v prepoznavnem starem slogu. Yeah, huhhh huhh huh, he said asshole.

Med prihajajočimi serijami so ruljo še kar prepričali od Spielberga požegnana **Terra Nova**, kjer se ljudje iz distopične prihodnosti skozi črno luknjo vrnejo 85 milijonov let v preteklost, da bi začeli novo civilizacijo ... nizika **Awake**, v kateri se protagonist po avtomobilski nesreči znajde v dveh malenkost odstopajočih realnostih ... ter **Alcatraz**, novi televizijski serial vse bolj uveljavljenega J. J. Abramsa, ki se bo bavil z ubežniki, ki so pred petdesetimi leti skrivnostno izginili iz znamenite otoške kehe nedaleč stran od obale San Francisca. Eden od protagonistov bo debelušni Hugo iz Losta. Mimogrede, svoji animirani seriji bosta kmalu dobila Disneyjev **Tron** in superheroj **Green Lantern**, ki ravno v teh dneh straši v kinu.

Shod zabavnih bitov

Na igrarskem delu Comic-Cona čeljust spuščajočih novosti ni bilo na spregled, kar je šlo pričakovati, saj se založniki šparajo za nemški Gamescom (17. do 21. avgust) in tokijski Game Show (15. do 18. september). No, okoli številnih postojank z abaki in konzolami se je v ogromni hali vseeno vohalo ničkoliko radovednih igralcev. Rocksteadyjevci so pripeljali **Batmana: Arkham City**, pokazali Penguina in potegnili krinko z zbirateljske izdaje naslova. Za osemdeset evrov bodo v škatuljo zadegali kvaliteten Šišmišev kipec, zgoščenko z glasbo, artistično bukvico in animiran film na devedeju Gotham Knight. Bioware je v enem kiosku demonstriral **Mass Effect 3** in množice baral, naj glasujejo za videz privzetega ženskega lika, v drugem pa poudarjal dobrote mmorpgja **Star Wars: The Old Republic**. Masovna afekcija se bo, kot kaže, kmalu preobrazila v film z igralci iz kosti in kože, štorija pa bo osnovana na podlagi prve pustolovščine poveljnika Sheparda. Kul, ZF-robe ni nikoli preveč.

Čast neresnih dirkačin je rešil demo novega **Twisted Metala**, ki bo očitno nadvse brutalen naslov. Glavni mož David Jaffe se veseli ratinga 18+, čeprav nikomur ni povsem jasno, kaj bi lahko tako zelo odraslega in nevarnega skrivalo neugnano veriženje pločevine. Med drugim se je razvedelo, da bo **Assassin's Creed: Revelations** novembra spremljal kratek animirani film Embers, v katerem bo Ezio že starček, ter da bo **Gears of War 3** vključeval 'casual' večigralski način za tiste, ki niso igrali GEoW 1 & 2. Kaka taka mevža se najbrž še najde.

Kaj še? Aja, pretepačine in stripovski špili. **Soul Calibur 5** je razkril prgišče novih likov, in sicer mlado nindžo Natsu, ki bo zamenjava za Taki, ter skrivnostnega borca Zweija. V polnem razmahu je bil Capcomov **Street Fighter vs. Tekken**. Množtvu oznanjenih karakterjev so se pridružili Dhalsim, Yoshimitsu, britanski bokser Steve Fox ter Poison, Hugo, Haggar, Cody in Guy iz Final Fighta. Na drugi fronti je zadnji dolpotegljivi lik za **Mortal Kombat** postal Freddy Krueger iz že pozabljenega niza grozljivih filmov Mora na ulici brestov. Strašljivo streljačino **The Darkness 2** so prestavili na drugo leto, dočim je **X-Men: Destiny** z novo prikolico pustil občutek, da mogoče vendarle ne bo bedna licenčna akcijska frpjka. Za manjše presenečenje pa je poskrbel **The Walking Dead**, igra po istoimenskem stripu in zombijski TV-nanizanki, ki očitno ne bo klon trzajočega Left 4 Deada, marveč naslov razmišljajoče sorte. Avtorji so kovači avantur Telltale, kar že v štartu garantira poudarjeno pustolovstvo, močno zgodbo in epizodično igranje. Naša dejanja naj bi imela silno različne posledice.

Heroji v pajkicah

Ja, stripi so tudi bili na Comic-Conu. Kdo bi si mislil, ne? Pred dvema letoma je bil v San Diegu središče pozornosti Marvel, ki se je ubadal z resetiranjem svojih serij. Letos so najavili, da kanijo do konca 2012 nadgraditi spletno striparnico, tako da bo večina pisanih zvežčičev v digitalni obliki na voljo isti dan kot papirnate verzije. Kazali so tudi **X-Men: Schism**, kjer se dobri mutanti zaprisežejo bodisi Wolverinu ali Cyclopsu. A pokalo je drugje. V kratkem namreč pričakujemo vnovičen zagon superjunaškega vesolja Marvelovega največjega konkurenta, založnika DC Comics. Zaporedna oznaka #1 bo krasila septemberske izdaje, reci in piši, kar dvainpetdesetih rešimožev in rešižen! Preobutev bo doletela Batmana, Flasha, Wonder Woman, Swamp Thing, Blue Beetla in malo morje pri nas neznanih silakov z nadnaravnimi talenti. Popravki bodo ponekod pretežno grafične narave, dočim nekatere like že ob štartu čakajo korenitejše spremembe. Urednika Jim Lee in Dan DiDio sta ponosna zlasti na novega Supermana, ki se bo ob splovitvi po mestu podil v rdečem ogrinjalu in, em, kavbojkah. Hecna kombinacija. Na Comic-Conu 2012 bo vse bolj jasno. Bomo takisto poročali.

PROMETHEUS

Med oboževalci sedme umetnosti je največ prahu vzdignila dražilna prikolica novega filma režiserja Ridleyja Scotta. Stari mojster se vrača h koreninam, kajti njegov Prometej bo preddel legendarnega Aliena, s katerim je leta 1979 zaslovel in se nato uveljavil kot eden izmed temeljnih holivudskih filmarjev našega časa.

V kolikšni meri se bo film navezoval na začetno pripoved o temnem stvoru, ki sistematično krepava posadko vesoljske ladje, dokler ga častnica Ripley ne izstreli v vsemir, še ni najbolj jasno. Šušlja se, da bo postavljen v isti univerzum in da se bo odvijal približno petdeset let pred dogodki iz prvenca. Žgečkalni napovednik je kolaž temačnih prizorov, ki nedvoumno pričajo, da gre ne glede na titulo za pravega, srhljivega Osmega potnika in ne za bolj akcijska nadaljevanja. Scena z večerjo okoli mize na ladji, ki bi jo zlahka zamenjali za Nostroma ... ljudje v skafandrih, ki se tiholazijo skozi dvorano, posejano z nagnusnimi alienskimi jajci ... prizori, v katerem so razvidni biomehanski konstrukti, ki spomnijo na likovna dela švicarskega umetnika Gigerja. Brrr.

Slednjega je veliki filmar zopet povabil k sodelovanju. Najprej je zgledalo, da samo v vlogi svetovalca, a se je temačnež izdal, rekoč, da v svoji delavnici pripravlja 'nekaj ogromnega'. Močna, če že ne obče poznana, pa bo tudi igralska zasedba. Sigourney Weaver ne bo na spregled, čeprav je bilo slišati, da si želi nastopa, zato pa bomo uzrli Charlize Theron, ki se bo vsa naga potila ob delanju sklec. Michael Fessbender (Magneto iz X-Men: First Class) bo zaigral kot android, temnopolti Idris Elba (The Wire, Luther) bo kapetan Janek, Noomi Rapace (Dekle z zmajskim tatujem) pa dohtarca Elizabeth Shaw. Prometheusa oče Blade Runnerja snema s stereoskopskimi kamerami in se bojda na vso moč otepa računalniških učinkov. Uporablja starošolske scenske trike, saj meni, da bo akcija platnu na ta način izpadla bolj verodostojna in realistična. Ti že veš, Ridley. ZF-strašljivko si bomo v kinodvoranah s cmokom v grlu lahko ogledali junija prihodnje leto.

POSLEDNJI ZVEZDNI BOJEVNIKI

Streljanke so velik posel. Cifre prodanih izvodov najbolj popularnih serij, kot je Call of Duty, se štejejo v milijonih in zdi se, kot da jih igrajo vsi. Še vedno pa si del scene prisvajajo druge pucačine – one, ki so bile nekoč prve. Misfit zgrabi za arkadno palico, obrne monitor za 90 stopinj in pove o starošolskih, navadno od zgoraj ali strani gledanih nažigačinah, v katerih radi z osamelo ladjico branimo Zemljo pred vesoljskimi nakazami. S tujko jim pravimo shoot 'em upi, prijetno domače pa šuterji.

Če si bil kratkohlačnik v osemdesetih, si gotovo naletel na posvečene kraje, kjer so bivali avtomati z videoigrami. Na morju s starši ali v lokalni beznici, morda pa se je v mestu ustavil potujoči ringlšpil, ki je poleg vrtiljaka nudil dolge vrste kabinetov. Takih s privlačno utripajočimi zasloni in cing-congl zvoki.

Ajde, saj smo imeli spectrume in commodorje, nekateri buržuji atarije ter amige. Toda špili, ki so jih nudili avtomati, so prednjačili tako po videzu kot po osluhu. Predvsem pa po vzdušju. Zato vanje ni bilo težko zmetati kupa drobiža ali žetonov, saj so za svoj čas nudili najnaprednejše v industriji iger. Navdušenje se je bleščalo kljub temu, da so bili ti izdelki pogosto nepravično težki. S tem so operaterji mastno služili, ker je bilo treba v špil pač rukniti nov cekin, ko si odmrl. Včasih že po nekaj sekundah. Omamni drob je bil zavit v trdojedrne pakete, ki so zahtevali odlične odzive, pomnjenje in hladnokrvnost pod pritiskom. Med njimi pa so prednjačili ravno šuterji – streljanke z vesoljskimi ladjicami v slogu Phoenixa in Scrambla.



Takole je izgledal prvi avtomat sploh, Computer Space. V drobovju je bil poleg primitivne elektronike prostorček za vnešene kovance, predelan iz kanistra za razredčilo. Verjetno taistega, katerega hlapi so botrovali 'futuristični' obliki.

Zakaj smo se jim pustili mučiti? Ker je v bljuvanju projektilov neka neznanska privlačnost. Morebiti gre za spomin pračloveka, ki je z vrženo kostjo sklatil kosilo z drevesa, ali zgolj za freudovsko-lacanovski odmev osamljenega semenčka, ki mu je uspelo doseči cilj. Naj bo tako ali drugače, všečnost transferja moči iz dometa udov v daljavo s pomočjo vmesnika je nesporna. Pri tem ni pomembno, ali govorimo o frači, samokresu ali igralnem avtomatu.

Človeške radosti

Kako primerno torej, da je bil daljnega leta 1971 čisto prvi kabinet, namenjen vstavljanju žetonov, ravno prototipni šuter Computer Space. Na statičnem ekranu si v primitivni pikčasti grafiki nadzoroval vesoljsko ladjico, ki se je v vsemirski črnini borila z letečim krožnikom. Vendar pogruntavščina zaradi nenavadnega nadzora ni ob-

norela publike. Zato so avtomata prodali le 1500 kosov. Seveda so se brž našli posnemovalci zasnove, kot sta bila Tank in Gunfight. A preskok v miselnosti se je zgodil šele čez sedem let. S Space Invaders.
O kultnih Invaderjih iz 1978 smo že pisali (Joker 192, id članka 5948 na Joker.si). Za tisti čas je bila pri tej monokromatski klasiki izjemna ravno odločitev, da te ne bosta napadla eden ali dva nasprotnika, temveč horda njih. Petinpetdeset, če smo natančni. In ne samo to – pofuklji so streljali nazaj! Še nikdar dotlej v igrah nisi bil tako ogrožen. Ko si se premikal levo in desno po dnu zaslona ter prožil izstrelke proti počasi, a zanesljivo napredujočim alienskim hordam, je smrt nate prežala neprestano. Štirje zakloni, kjer si si lahko oddahnil, so urno kopneli in le malo neprevidnosti je bilo treba, da si se zapeljal v neprijateljski projektil. Simpl, elegantno, zafrknjeno.



Vesoljčki iz Space Invaders so z leti postali kulturni fenomen. Njihov izgled se je dobesedno zapekel v zavest ljubiteljev iger – pa tudi v širšo.

To je bilo seme, ki je obnorelo najprej Deželo vzhajajočega sonca in kasneje svet. Ne golo nažiganje, ampak streljanje, vpleteno v navidezno nemogoče pogoje. Igralec se je pri tem počutil kot nekaj posebnega. Kot izbranec na prizorišču masakra, kjer je prej klavrno končalo na stotine herojev. Kot edini rešitelj sveta pred ponorelimi zavojevalci. Nič ne de, da Invaderjev ni bilo moč končati, ne glede na to, koliko žetonov si ruknil v avtomat. Važnejša je bila cifra na sredini zaslona, tik pod vrhom. Ta je beležila najvišje doseženo število točk (high score), ki je bilo temeljni motivator in se je obnašalo kot ultimativno vodilo za vračanje. Niti ko si šel spat, si iz glave nisi mogel izbiti njenega zlobno režečega se “Da se! Pa zmoreš?”

Povej, kako

Čeprav pri Invejderjih nisi vedel, kdo natanko je postavil rekord, ker podpisovanja še ni bilo, je bila to prva uporaba 'high-scora'. Kasneje je prišlo beleženje rezultatov s tremi črkami, ki se je dandanes razvilo v spletne lestvice in dosežke, vezane na uporabniška imena. To je bistveno, kajti ko vidimo, da nas je prehitel kak znanec in obenem pol zemeljske oble, se prebudi dodatni gon. Če je uspelo njim, bo tudi meni! To zna pripeljati do kakega razbitega igralnika, ko se v frustraciji prepustimo čustvom.
Vendar pokazati svetu, da obvladamo, ni edina privlačnost lova na rekorde. Druga plat medalje se skriva v odkrivanju globine sistema in možnosti, ki jih špil nudi, a jih še nismo odkrili. Če nas kdo že v prvi stopnji poljubne igre prehiti s trikrat večjim številom pik, smo očitno nekaj spregledali ali se stvari lotili narobe. Proti temu pomagajo posnetki vragolij, ki nam iz prve roke pokažejo, kako se streže stvarem. Za šuterje so to pogosto tako imenovani 'superplay posnetki' japonskih mofotov, ki jih v rižojedi deželi tržijo kar na devedejih! A ti nam ne podarijo sposobnosti, le okvirni pristop. Trud ostane na naših plečih, kot je prav.

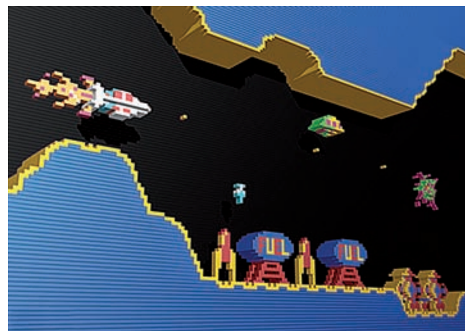
Pomni me

Uspeh Space Invaders je sprožil kup posnemovalcev, ki pa so ob vsem kloniranju osnovni princip izboljšali in nagradili. Šuterji so postali barvni (Galaxian, '79), kot prvi med igrami prebili meje statičnega zaslona (Defender, '80), vpeljali spreminjajočo se okolico in z njo pristnejši občutek napredovanja (Scramble, '81) ter vesoljsko črnino v ozadju končno nadomestili s konkretno izrisanim svetom (Xevious, '82).



Serijal Xevious za razliko od Invejderjev kljub številnim poskusom oživitve nikoli ni dosegel, kaj šele presegel uspeha prvenca. Namco ga dandanes raje uporablja kot pomežik fenom v drugih špilih, pri čemer prednjači Ridge Racer.

A še bolj zanimivo je nekaj drugega. Streljačine, ki so se godile na enem zaslonu, so temeljile le in zgolj na naših refleksih. Ko pa je naša ladjica, ki je skoraj vedno reševala svet pred napadalci, odstranila to mejo in se podala v širše, premikajoče se nivoje, je nastopila potreba po tem, da si zapomniš, kakšen je teren in kako uletavajo sovražniki. Vedeti, od kod in kdaj bodo privršali capini, je postajalo vedno bolj ključno za preživetje. Sploh zato, ker je tedaj še vedno veljalo pravilo 'en zadetek = smrt', zaslon pa se je premikal samodejno in premora ni bilo.



V Scramblu moramo v pogledu od strani obvezno pokati zaloge bencina na tleh. Kar ne bi bilo tako zapleteno, če kanistrov ne bi varovale rakete. Da so stvari še kompleksnejše, vsi projektili niso nevarni, saj se proti nam sprožajo le določeni. Prehodi za našo ladjico se prično kmalu dodatno ožiti in če zapravljamo čas z uničevanjem napačnih raket, hitro jemo fekalije. Pomnjenje FTW!

Kako si zapomnimo, kaj je prišlo od kod in kaj stori, je odvisno od posameznika. Nekaterim pomaga vizuelni ključ v obliki prepoznanega koščka terena, drugim pričakovan sovrag, ki se pojavi na določenem delu zaslona, spet tretjim melodija, ki se vrti v ozadju. Takšen memorizacijski pristop in razdelava bližajočih se nevarnosti v bolj ali manj grozeče skupine se je ohranil do danes. Še več, je temelj uspešnega igranja šutemapov, ki nekaterim zaradi hitrega dogajanja ne sede preveč, drugi pa ga čislamo.

Jaz izberem tebe!

Vštric s to novo 'raziskovalno' mentaliteto sta se sčasoma pojavila elementa, ki sta se kmalu uveljavila kot standardna za žanr. Prvi je bilo bolj ali manj svobodno nadgrajevanje strelske moči našega plovila.
To je dobro udejanjil legendarni Konamijev Gradius ('85), kjer si letel v desno in kot pritegnjen šmajsal po alienski nesnagi. Določeni sovragi so po uničenju za sabo pustili energijski 'žetonček'. Na dnu zaslona je bilo polje s šestimi kvadratki in vsak je bil rezerviran za določeno sorto bonusa. Boljša kot je bila nadgradnja, več žetončkov smo potrebovali zanjo. Toda katero smo si izbrali, je bilo odvisno od našega pristopa. Če smo imeli mirnejšo roko, smo si omislili hitro ladjico z več 'opcijami' (to so krogle, ki sledijo našim premikom in množijo ognjeno moč). Morebiti pa smo raje uporabljali standardno hitrost premikanja, a smo bili okrepljeni z laserji ter ščiti, ki so prestregli do pet sicer smrtonosnih zadetkov. Samo crkniti nismo smeli, kajti tedaj smo bili že globoko v nivoju ob vse bonuse. Pač, stari časi. Modernejše streljačine so tak rigorozni pristop večinoma zamenjale s prijaznejšim –



Čeravno je Gradius samosvoj niz, za njegov prvi del uradno šteje Scramble. Na sličen način je kasneje Gradius porodil kopico Konamijevih šuterjev, od parodij do odvrtkov, katerih skupno število presega dobra dva ducata!

BOJ ZA STOPNIČKE

Čisto prva video igra s strelјaško tematiko je bila Spacewar, spisana davnega leta 1962 za ameriški superračunalnik PDP-1. Zaradi velestrojnih zahtev je bila omejena na univerze, kjer so se z njo zabavali profesorji, študentje in ostali tehno giki. A podjetni Nolan Bushnell, kasnejši ustanovitelj Atarija, je zavohal njen žanrski potencial in v španoviji z Billom Nuttingom leta '71 izdelal verzijo Spacewara za prvi igralni avtomat, preimenovano v Computer Space. Igra zaradi kompliciranosti ni bila uspešna in miroljubnejši ter enostavnejši Pong iz takisto Atarijevih logov je naslednjega leta požel mnogo več odobravanja. Vsaj dokler Taito ni izgotovil brutalnih Space Invaders. Te lahko zaradi splošnega navdiha in smernic, ki še danes narekujejo okvire starošolskih streljačin, mirne duše štejemo za prvi PRAVI šuter.



ko smo umrli, so iz nas odletele nadgradnje, ki smo jih lahko nato spet pobrali.
Tističas hudo napredni sistem svobodne izbire priboljškov v Gradiusu je dandanes postal samoumevna sol akcijskih jedi. Je pa res, da je bil dokaj zakompliciran, zato so mnogi drugi šuterji olajšali pobiranje in izbiro krepelc. Bistven premik se je zgodil v združenosti 'žetončka' in orožja v eno samo, barvno koordinirano nadgradnjo. Ko smo jo pobrali, smo imeli takoj vdelan in pripravljen nov kanon. Različne farbe oziroma črke na njih pa so omogočale lažje razpoznavanje sorte šmajserja, ki smo ga hoteli. Twinbee ('85) je recimo uporabljal zvončke, kjer nam je rdeča barva dala ščit, modra nas je pohitrila in bela podvojila streljanje. Nekatere druge igre, kot sta U.N. Squadron ('89) in Raptor: Call of the Shadows (PC, '94), pa so zraven pobiranja švohotnejših nadgradenj tekom špila raje furale kasiranje denarcev za uničene sovrage. Cekine smo nato med stopnjami zapravili v štacuni s konkretnimi priboljški – povečano energijo, močnejšimi kanoni, samodejno sledečimi laserji in ščiti.



Raptor je bil svojčas v računalniških krogih popularna streljanka. Ne toliko zaradi kvalitete kot splošnega pomanjkanja sličnih naslovov na PCju.

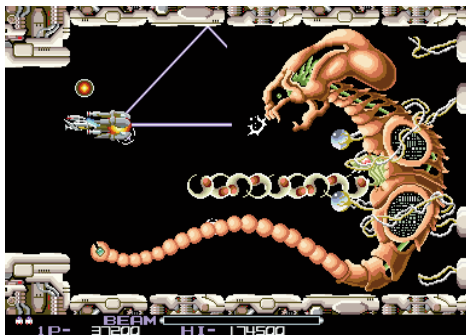
Veliko, večje, največje

Drugi kmalu standardni element šutemapov so bili šefi. R-Type (Irem, '87) v zvrst ni vpeljal prelomnih prijemov. Imel je sicer huda orožja – med njimi odbijajoči se megalaser, rakete in možnost koncentriranja izstrelka v nadšus – ter famozno kuglo, 'force', ki je zaradi prestrezanja metkov in pripenjanja pred ali za našo ladjico postala zaščitni znak serije. Je pa zato pokazal svetu, da šefetine niso obrobneži, ampak strah in trepet stopenj!
Dotlej nesamoumevni župani so bili večinoma nekam povprečni. Običajno je šlo za malo večje neprijetneže od ostalih sovražnikov. V prvem Gradiusu se je recimo pojavljal kar en in isti zlodej. Že prvi ugledani glavar v R-Typu, aliensko navdihnjena grozeča kreatura, pa je zasedal polovico ekrana. Obenem je bil podrobno animiran s premikajočimi se deli telesa, tako da ni le ždel in nas med obstreljevanjem nemo opazoval. Imel je ključno ranljivo točko, v katero smo morali šmajsati, vendar ni bila takoj očitna, niti venomer občutljiva. Da nas je znal ugonobiti v trenutku, se razume samo po sebi, in če smo se pri njem mudili preveč časa, se je strgal s ketne in nas pomendral! Ko pa smo se (bolje rečeno: če smo se) prebili do tretjega levela, smo dojeli, da je ves okoliš en sam gromozanski šef – bojna ladja, ki je zasedala pet do šest zaslonov s pomikanjem v vse smeri.



V filmu The Last Starfighter iz leta '84 spoznamo mladca Alexa, čigar edini hobi je drkanje avtomata Starfighter. Ko v špilu podre rekord, se izkaže, da je igra v bistvu test, s katerim vesoljci novačijo pilote. Odpeljejo ga na svoj planet in ga posadijo za kontrole pravega plovila, s katerim poslej rešuje vsemir. Nekaj mi pravi, da se zgodi isto pri marsikakem šutemapu, ki ga zaobvladamo do popolnosti :).

Že v R-Typu je dajanje s predsedniki temeljilo na tem, da si si zapomnil njihove napade. Kasnejše streljačine pa so pomnjenje še poglobile, saj so finalne kreature postale zapletenejše. Niso imele več le ene ranljive točke, ampak so bile iz njih sestavljene kot puzle. V Aero Fighters ('92) smo denimo šefa navadno najprej skopili z uničenjem stranskih izrastkov, iz katerih nas je zasuval s kroglami, in se šele nato osredotočili na glavnino trupa. Glavar serijala Strikers 1945 ('95) še po uničenju torza ni odnehal, saj se je transformiral v novo obliko in začel furati čisto drugačne valove kugel kot dotlej. V kultni Ikarugi (2001) pa smo imeli pri stražarjih stopenj izbiro. Lahko smo se jih lotili na varnejši način, kjer smo uporabljali polariteto iste barve kot večina njihovih izstrelkov in se izogibali samo peščici škodljivih – ali pa zajebanejšo pot, kjer smo se pobarvali v nasprotno barvo in se smukali med točo nevarnih izstrelkov, a zato šefa porazili mnogo hitreje ter kasirali več točk.



Prvi šef iz R-Typa je tako ikoničen, da se je dejansko pojavil na večini naslovnic in v čisto vseh delih špila. Ime mu je Dobkeratops, njegov temačen aliensko-mehanski dizajn pa več kot odlično uteleša občutek, ki preveva vso serijo.



Batsugun ('93) je že uporabljal naprednejše elemente, kot so bili 'sestavljeni' šefi. Hkrati pa je začel uvajati še zapletenejše vzorce krogel. Nič čudnega, da so glavni programerji špila kasneje ustanovili bullet-hell skupino Cave!

ODVRTKI V DRUGE ŽANRE

Ena najbolj ključnih lastnosti šutemapov je, da so 'žrtve' zabetoniranosti z lastnimi določili, ki se ne spreminjajo več. Svojo ladjico obvezno vidimo v celoti od strani ali zgoraj, vedno smo obrnjeni v eno smer, zaslon se premika samodejno, dotik s sovragom, terenom ali izstrelkom pomeni izgubo življenja ali, redkeje, odvzem energije, dogajanje je vezano na eno ravnino (čeravno lahko pri nekaterih igrah bombardiramo 'talne' objekte). Ko kak šuter prekrši katero od teh pravil, ga odnese v drugo zvrst! Poglejmo nekaj primerov.

Battlezone ('80) – prvi špil, v katerem se dogajanje vrti izključno okoli streljanja iz prve osebe. Nadzorujemo futuristični tank v boju s sovražnimi oklepniki. Zaradi omejenega pogleda na akcijo, ker v 3D-prostoru gledamo le naravnost, za lažje lociranje neprijateljev in obračanje k njim uporabljamo radar na vrhu zaslona. Prijeme, ki veljajo tako pri zgodnjih prvoosebnih streljankah, kot sta Wolfenstein 3D in Doom, kot pri modernih, najdemo že tu.





Robotron: 2084 ('82) – podobno nadzorno shemo dveh ročk, eno za premikanje lika in drugo za streljanje, je leto prej uporabil SNKjev Vanguard. A tale biser je dovolj originalen, da si zasluži status primusa. Več o njem si preberite v Jokerju 196, id članka na stranki 6746. Brez Robotrona ne bi bilo Ikari Warriorjev, Smash TVja in Geometry Wars. Svet bi bil dolgočasnejši.



Buck Rogers: Planet of Zoom ('82) – prvi prototipni šuter na tračnicah. V pogledu od zadaj premikamo ladjico gor in dol po zaslonu, vmes pa streljamo in se izmikamo kanaljam ter objektom na tleh. Kasneje se mu pridružijo Space Harrier, Afterburner, Starwing ...

Contra ('87) – ko se streljačine sparijo s ploščadami, dobimo zvrst teci in streljaj (run'n'gun). V njej moramo med besnim šmajsanjem precizno skakati skozi točo krogel, ekstra zafrknjena pa zna biti med drugim zato, ker rani primerki uporabljajo zaslon v razmerju 3 : 4, čeprav napredujemo v desno! Samo da se nič ne vidi, porkaduš. Contra je bila navdih za prenekatero igro, tudi Sunset Riders, Gunstar Heroes in Metal Slug.



Operation Wolf ('87) – tračnični šuter, kjer na avtomatih s kovinskim uzijem v rokah streljamo iz prve osebe. Izogibanja kroglam ni, zato je treba zaslon čimprej očistiti sovragov. Tak pristop kasneje uporabijo Virtua Cop, House of the Dead ...

Zaključni boji so tako v shoot 'em upih postali sladica, klimaks, češnja na tortici, ata na mami. Nobena akcijada ni več hotela zaostajati v osupljanju igralcev. Ne šuterska, ne katerakoli druga.

Stara šola, še trše jedro

Zaradi dodajanja elementov, poudarka na pomnjenju, velikih šefov in lova na rekorde so vesemirske streljačine nekako na začetku devetdesetih postale hudo zajebane. Do te mere, da so bili stari favoriti iznenada videti neškodljivi. Naslovi, kot sta R-Type 2 in Gradius 3 (oba '89), so bili že namenjeni frikom. Normalen človek tu skorajda ni imel več šans.
Šuterjem je pri sledenju trdojedrnim ljubiteljem uspelo zafurati svojo osnovno privlačnost in zvrst je začela drseti v specializirano nišo čudaških posameznikov s polbožjimi refleksi. Saj ne, da je bil žanr prej prijazen do novincev in mehkužnežev. A skrajnosti so skrajnosti. Piskrček je prispeval še razplod šuterjev v ostale, za marsikoga privlačnejše smeri. Nekaj pa je dodal splošni razvoj industrije. Ta je izdelovala vse več iger, ki niso vsak delec sekunde zahtevale popolne koncentracije. Iger, v katerih si lahko za trenutek zadihal, ne da bi zato umrl in se vrnil na začetek nivoja.
Poleg tega so špili začeli tipati v tretjo dimenzijo in prostora za 2D-streljačine je postalo manj. Seveda so starošolski šutemapi počasi skočili v poligonski svet, a to je bila bolj kot ne šminka, kot sta nam pokazala sicer kulska RayStorm ('96) in G-Darius ('97). Obračajoča se 3D-ozadja niso imela nikakršnega vpliva na igranje, ki je ostalo enako kot prej. Dogajanje je bilo vezano na edino ravnino, v kateri smo bivali tako mi kot sovragi. Tako je pretežno še danes.



Tole je Gradius 3. Zadeva je tako zafrknjena, da ne slovi zaman kot eden najtežjih špilov sploh. Povrhu vsega nisi mogel nadaljevati z vnosom žetona, ko ti je zmanjkalo vseh življenj!

ZLOŠČEN ARZENAL ŠUTERJEV

Seznam je sestavljen tako, da vzame v zakup dobavljivost špilov, ki delujejo na PCju, računalniških emulatorjih ali konzolah. Ekskluzivni naslovi za japonski xbox 360, ki je tam privzeti šuterski sistem nove dobe, so ignorirani, ker je sistem regijsko zaščiten.

Axelay
SNES / wii (Virtual Console), 1992
Igra menjuje med domišljenimi vodoravnimi in navpičnimi stopnjami. Učinek 3D-ozadja (mode 7) danes sicer izgleda malce hecno, a ga odtehta dober občutek globine. Ne glede na pristop srečamo impresivne sovražnike in še hudejše šefe. Kul je tudi izbiranje med tremi hkratnimi orožji, ki jih določimo na začetku, saj pri manjšem zajebu namesto takojšnje smrti doživimo 'le' odvzem trenutne pokalice. Kar pomeni, da imamo skoraj trikrat več šans. Skoraj.



DoDonPachi Dai-Ou-Jou
Avtomati / PS2, 2002
Prvi DoDonPachi je odličen šuter, a ga tale tretji del serijala s podnazivom 'Blažena smrt' prekaša. Če bi se radi spoznali s šolskim primerom zafrknjene, vertikalne bullet-hellščine, ste našli pravi naslov. Poudarek ni toliko na točkovalnem sistemu kot na golem preživetju pri manevriranju skozi grozde kugel, ki neumorno filajo zaslon. Izboljšana verzija Black Label nudi še instantno preigravanje drugega, težjega mimohoda skozi levele.



Gradius V PS2, 2004
Gradius je s svojim načinom in splošnim pristopom narisal smernice za večino horizontalnih streljačin, kaj šele za lastno franšizo. Spreminjati zdaj samoumevne danosti bi bil greh, a ravno to so storili Treasure in pošteno osvežili starikavi niz. Ob smrti sedaj nadaljujemo z mesta pogube, zaznavno območje (hit-box) našega plovila pa se je bullet-hellovsko skrčilo na vsega par pikslov. Da ne omenjam še vedno finega grafičnega spektakla!



Progear Avtomati, 2001
Prvi vodoravno premikajoč se bullet-hell špil mojstrov zvrsti, skupine Cave. Stilistično Progear črpa iz kultnega animeja Castle in the Sky studia Ghibli, kar prinaša vzdušno dogajanje v steampunkovskem svetu. Akcija je tekoča in se zdi za odtenek lažja kot v sorodnih jamarskih predstavnicah, saj lahko z enim samim žetonom ter 'malce' truda dokaj kmalu ugledamo četrti level od petih. A potem ugotovimo, da ima špil dodaten, težji skozihod. Itak.



Radiant Silvergun
Avtomati / saturn / XBLA (kmalu), 1998
Predhodnik zloglasne Ikaruge je ravno tako puzlast in težak. Če ne še bolj. Fora v tem od zgoraj gledanem šuterju je pravilna raba orožij glede na situacijo. Nenehno imamo na voljo sedem krepel, ki jih prožimo s kombinacijami treh osnovnih gumbov. Stvari zaplete frpjsko bildanje pokalic, ki jih uporabljamo. Moč določenega šmajserja postaja namreč še večja, če z njim verižimo (chain) klanje sovragov in koljemo ustrezne šefe.



Raiden 3 Avtomati / PC / PS2, 2005
Raideni so bili svojčas hudo popularne, navpično premikajoče se streljačine, ki so spretno združile malo bolj realističen vojaški izgled z vesoljskimi krivci za godljo, v kateri smo se znašli. Po dvanajstih letih je MOSS končno skoval tale, s poligoni podprt sekvel. So ga zašuštrali? Nak! Sploh glede izredno tenkočutnega dizajna vpadanja valov sovragov, zaradi katerega se špil kljub nekam monotoni grafiki igra kot milina. Eden redkih šuterjev, ki so doživeli polnopravno konverzijo za PC.



R-Type Delta
Playstation 1 / PSN, 1998
Četrti R-Type je kljub šibkejšemu prvemu štacjonu napram PS2 in njegovemu R-Type Final najbolj sekajoča izvedenka te kultne serije. Preskok v poligonski 3D-svet ne pokvari osnovne horizontalne formule, prvič pa imamo na voljo še druga plovila poleg R9. Ta prinašajo drugačne nadgradnje osnovnih orožij in s tem večjo taktično svobodo. V zakup je treba takisto vzeti večjo težavnost napram Finalu in možnost proženja bombe, ki jo nafilamo z zaščitno kuglo.



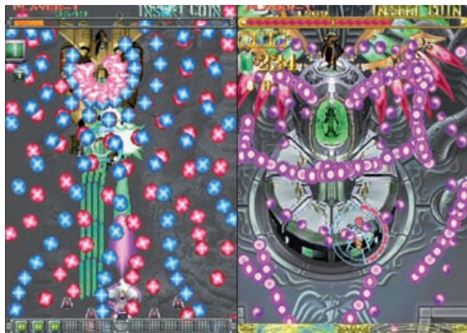
Sexy Parodius
Avtomati / PSP, 1996
Tale odbita parodija na Gradius je odličen predstavnik podžanra cortkanih streljačin. V risankasti svet popeljemo enega od osmih likov, ki so pobrani iz Konamijevih bolj ali manj znanih franšiz. Spopadamo pa se z ovcami, zelenjavo, kužki in sličnimi simpatičnostmi. Kot namiguje naslov, se po levelih pojavljajo šefi v podobi pomanjkljivo oblečenih punčar, dočim glasbena podlaga sestoji iz zimzelenih melodij. Kul! Luštkanost je pri tem seveda le krinka, za katero se skriva povsem gradiusovska zafrknjenost.



Peklenske radosti

Eden zadnjih prijemov, ki ga je zvrst še prenesla, preden bi se okoreli oboževalci začeli zariplo dreti »Dajte nam nazaj šutemape, ki jih imamo radi!!!«, je tako imenovani bullet-hell pristop. Z igro DoDonPachi ('97) so ga zakoličili mojstri podžanra, japonska skupina Cave.

Finta bullet-hella je v tem, da se število grozečih krogel na zaslonu brutalno poveča. Več sto njih ni nobena čudnost, mestoma jih zna biti več kot dva tisoč. Toda kar sprva deluje kot popoln kaos, v katerem crkneš kot odojek na trolskem žuru, se izkaže za premišljen, orkestriran ples naše ladjice z neonsko obarvanimi kroglami (take so zato, da jih laže vidimo). Izstrelki prihajajo v bolj ali manj kompleksnih vzorcih, na nas pa je, da med njimi slalomiramo in vmes s streljanjem odstranjujemo tolovaje. Pri tem ni smrtonosna celotna površina krogel, marveč le njihovo jedro, veliko nekaj pikslov. Kakor tudi ni občutljiva vsa naša ladjica, temveč samo njen 'hitbox', ranljivo območje na sredini, ki je prav tako dosti manjše od celotne njene sličice.



Pri bullet-hellu ves zaslon migota od kričečih krogel, katerih količina raste sorazmerno z zajebanostjo stopenj in šefov na koncu njih. Po večurnih seansah take vzorce vidiš tudi, ko zapreš oči.

Za lažjo navigacijo skozi valove kugel imamo zmerom na voljo dve hitrosti premikanja. Počasnejšo dobimo z držanjem gumba za strel, s čimer obenem skoncentriramo udar svojega orožja in je primernejša za natačno umikanje. Druga je tista osnovna, ki jo obdržimo s tapkanjem knofa za ogenj. To botruje širšemu, a šibkejšemu izstrelku.

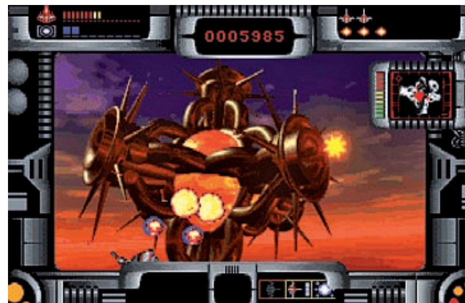
Bullet-hell šuterji za razliko od običajnih predstavnic žanra ne uporabljajo palete priboljškov tekom špila, ki bi nam spremenili lastnosti šmajsanja. Seveda lahko pobiramo bonuse, vendar ti povečajo 'le' uničevalno moč osnovnega kanona. Zvrst raje takoj na začetku ponudi izbiro plovila, s katerim si določimo ljubši pristop. Počasnejša vozila dajo navadno močnejši širši izstrelek, hitrejša pa ožjega. Vsako ima svoje prednosti in pomanjkljivosti, saj z enim laže očistimo zaslon manjših sovragov in z drugim večjih kanalj.

Poleg tega imajo bullet-hell streljačine rade zapletene točkovalne mehanizme. Ketsui ('03) in King of Fighters: Sky Stage ('10) cenita, da smo tedaj, ko sovražnika uničimo, njemu čim bliže. Serja DoDonPachi ('95) računa na ozko kombinacijsko okno destrukcije neprijetnežev, Mushihimesama Futari ('06) pa za višji bonus ob končanju stopnje zahteva sorto strela, ki naj ga uporabimo glede na doseženo število točk. Ko se naš rezultat obarva zeleno, je zaželeno držanje gumba za strel, ko je moder, pa tapkanje. Posledično ugotovimo, da so segmenti igre, ki se nam prej niso zdeli nič posebnega, zdaj hudo zafrknjeni in da peklenščice nudijo skoraj brezmejno globino igranja.

Ki obenem zahteva do kraja skulirane živce, kakršne si lastijo norci iz Tokia. Ta žanr je namreč še posebno popularen v Japanu, kjer lahko v igralnicah poleg zagrizenih pretepačev v Street Fighterju komot ugledamo na videz neškodljive poslovneže, kako se po napornem dnevu sproščajo z bullet-hell avtomatom. In zraven mirno srkajo sake, pri čemer jih s širokimi očmi ter v spoštljivi tišini opazujejo naključno prisotni uživalci elektronske zabave. Zakaj? Ker si to zaslužijo.

Dobrodošel v smrt?

Ko pogledamo na šutersko sceno, se morda zazdi, da shoot 'em upi spadajo na smetišče zgodovine. So neinovativni, saj so razvojno zvečine obstali nekje v devetdesetih, in hudičevo težki, kar nikakor ne paše levjemu deležu sodobnih igralcev. Pa na tvoji šoli jih prmejdunej noben ne igra.



Tole je Novastorm ('94), FMV-šuter. To pomeni, da je imel desetminuten videouvod, ki je bil seveda zanič. Nato se je igral kot streljanka na tračnicah.

Vendar bi lahko isto trdili za rokenrol ali za kralja namiznih iger, šah. Dotična sta omejena s pravili, ki določajo, kaj rokenrol in šah sploh sta. A to ne pomeni, da je v tem okviru premalo svobode, da bi se izrodili v vse-istost in vse-enost. Ne. Gre za preigravanje melodije iz nabora 'istih', osnovnih tonov, ki v špano-viji s tekstom in ritmom dajejo vedno drugačne rezultate, ter premikanja figur, ki vodi do gromozanskega števila različnih partij. Taki so dobri starošolski šuterji – klasike, ki jih zob časa ne načne.

Zato zvrst noče umreti. Četudi so sveži naslovi bolj redki in je skupnost izven Japonske nekam razredčena, pucačine še vedno streljajo. Cele kupe jih je na konzolnih spletnih servisih PSN, XBLA in Virtual Console. Na peceju pa je tu emulator MAME, v katerem teče množica odličnih naslovov te baže za platformo, ki je vse skupaj začela – avtomate.



Odlični Deathsmiles smo opisali v Jokerju 212 (86), Cave pa so že storili nov regijsko odklenjen streljaški paket – Muchi Muchi Pork & Pink Sweets!

Mimogrede, mar veste, da je mogoče vsak pošten šutemap končati z enim kreditom? Ali celo z enim samim, samcatim življenjem? No, je mogoče. Seveda je pot do tja dooolga, polna samokontrole, študiranja valov ter zrahljanih živcev. Vendar je možna. V njej odmeva tisti rogajoči invejderski "Da se! Pa zmoreš?"

4 : 3 ali 3 : 4?

Šuterji se poleg prvih naslovov, ki se dogajajo na enem zaslonu a la Space Invaders, tipično delijo na take, ki se premikajo v pogledu od zgoraj ali od strani. (Ja, imamo tudi izometrične in prvoosebne 3D, ampak jih je malo.) Ker so stari monitorji uporabljali razmerje slike 4 : 3, je bila ta postavitev primernejša za vodoravno napredujoče špile, kot sta Gradius in R-Type. Drugi so se zatekli k pravokotno obrnjenemu zaslonu z razmerjem 3 : 4, v katerem so se odvijali navpično – DoDonPachi, Ikaruga. V njem smo videli 'dlje' in hitreje reagirali na nevarnosti. Velevečina streljačin danes raje uporablja slednji prikaz predvsem zato, ker je laže presoditi vpadni kot in smer projektilov, ko se nam približujejo od 'zgoraj', kot če prihajajo z 'desne'.

Šutemapi za na pot

Starošolske streljačine so se zaradi relativno nizkih strojnih zahtev prikradle na žepne drkalice, kot so mobilni telefoni, DS in PSP. Slednji jo odnese najbolje, saj so zanj na voljo odlične zbirke Gradiusov, Parodiusov, Salamanderjev ter TwinBeejev. Za odmet niso niti Space Invaders Extreme (J183). Ti so tudi na Nintendovem malčku, za katerega dobimo še njihovo kulsko nadaljevanje (J196) ter bullet-hell šuter Ketsui Death Label. Škoda, da je Smrtna labela okrnjena verzija originala in se v njej borimo zgolj s šefi (boss rush).

Prenosni telefoni piskajo dosti bolj tanko. Največja problema pri njih sta zamik pri vnosu smeri in manjša natančnost zaradi vmesnika. No, navzlic omejitvam vam lahko kaka konkretnejša igra pošteno (s)krajša čas, le pričakovanj ne gre imeti prevelikih. Že preizkusna inačica tovrstnega špila zlahka zadovolji strelsko žejo, medtem ko čakate na vrnitev v glavni štab z orenk šuterjem na namiznem ali dnevnosobnem sistemu.

Za androidne mobilnike svetujem spodaj prikazani OpenTyrian, zastonjsko verzijo starega hita za PC. Čeprav samo premikanje zaslona ni najbolj gladko, je igra za prenosno špilanje čisto primerna. Načekirajte si še Space War, Blast in Air Strike.

Jabolčni iphone, ipad in ipod touch pa imajo kar nekaj težkokategornih naslovov. Cekin je najbolje vložiti v Siberian Strike, Space Invaders Infinity Gene (J207) ali dve malce dražji bullet-hell noriji, ki sta vsled zelo dobrih predelav z avtomatov kar vredni svoje cene sedmih evričev – Espgaludo 2 (J204) oziroma DoDonPachi Ressurection. Le vzdržite se metanja aparatov po tleh, pa bo.



KIBERNETSKA BOŽJA ROKA

Križanje igričarskih žanrov se na papirju sliši fajn, saj obljublja mnogoglavega behemota, zmožnega zadovoljiti več okusov hkrati. V praksi je to težko izvedljivo in se mnogokrat ponesreči. A če podvig uspe, znamo dobiti kak legendaren naslov. Takega, kakršna je prvoosebna akcijska frpjska avantura Deus Ex iz leta 2000. Aggressor si v dneh okrog izida tretjega dela ogrne temen plašč, natakne si sončna očala in gre na nočni sprehod po seriji.

Običajna sesalska bitja imajo pogojni refleks, da se ob hrani začno sliniti. Za številne malo zrelejše pecejaške gamerje pa velja, da se jim zasolzijo oči, ko jim predvajaš uvodno melodijo v Deus Ex (Joker 84, ocena 90). Dotični špil je za navdušence nad tehnologijo to, kar je Harry Potter za mladež. Čirečare in domišljijska prostranstva zamenjajo hladno kovinsko, futuristično visokotehnološko okolje leta 2052, ki ga dobro opredeli podžanr znanstvene fantastike kiberpank.

Tehnologija se je sredi 21. stoletja zajedla v vse pore življenja, tudi telesne, da ljudem izza kože gledajo zaplate železja. Ogromna informacijska vozlišča nadzorujejo napredne umetne inteligence, ki dobivajo zavest in se v prostem času ob virtualnem čaju poigravajo z vprašanjem, ali so biokibernetsko izboljšani ljudje sploh še ljudje. Življenjski prostor, za katerega bi petindevetdeset odstotkov računalniških zanesenjakov dalo desno roko. In si jo zamenjalo s kovinsko. Toda Deus Ex gre še dlje in se vpraša, kakšna bi bila prihodnost, če bi držale vse mogoče teorije zarote, od reda Iluminatov do vesoljcev v Coni 51 in mož v črnem, ki bi po svetu pospravljali preveč informirane. V ta kaotično pobezljani svet igra postavi križanca med Foxom Mulderjem in Jamesom Bondom, z nanotehnologijo okrepljenega superagenta J. C. Dentona, ki mora v mreži prevar priti vprašanjem do dna, preden zle sile pahnejo svet v pogubo.

A tu se špas šele prične, kajti igralec ima pri odkrivanju korporacijskih zarot in prihuljenih umetnih inteligenc nezaslišano mero svobode. Nezaslišano tako za leto 2000 kot 2011. Z izzivi se je moč v Deus Exu spopasti na raznolike načine, saj gre za spoj streljanke, frpjke in avanture. Tovrstna pestrost je zahtevala ogromno piljenja in kaj lahko bi namesto veščе uravnoteženih elementov dobili iznakaženega mutanta. Pa ga nismo. Zasluga gre srčni zagnanosti in izkušnjam avtorjev, v prvi vrsti Warrena Spectorja.

IDEJA

Preden je Warren Spector jeseni 1997 zagnal projekt Deus Exa, je imel za seboj že štirinajst let razvoja igričarskih sistemov in krotenja moštvenih kolegov. Sprva je šlo za namizniške igre, tudi pri firmi TSR, založniku namiznice Dungeons & Dragons. Na začetku devetdesetih ga je odneslo v Origin, kjer je sodeloval pri vrsti računalniških naslovov, med drugim legendarni frpjki Ultima Underworld. Ustvarila jo je gruča, sprva imenovana Blue Sky Productions, iz katere je kmalu zatem nastal slavni Looking Glass Studios. Že tedaj so premikali meje, kajti Ultima Underworld je prinesla gladko premikanje iz prve osebe in veliko merico raziskovalne svobode. O njej in nadaljevanju si lahko več prebereš v prejšnjem Jokerju.

Delo s tamkajšnjimi možmi je Spectorja zaznamovalo in v njem je vzklila ideja, da je treba igralcem obvezno ponuditi več poti do ciljev. Leta 1994 je bil producent še enega kultnega naslova, System Shocka. Šlo je za kiberpankovsko prvoosebno akcijsko frpjko, v kateri smo igrali hekerja, ki se je na vesoljski ladji boril proti žlehtni umetni inteligenci. To je pa že bliže naši tematiki!

Močno pod vplivom tega naslova je Warren kravatarjem pri Originu istega leta predlagal svobodnjaško igro Troubleshooter. Nastopili bi kot futuristični polrobotski komandos, ki bi za vlado opravljal umazane reči, kot so tvegana reševanja talcev in likvidacije.



Tudi v System Shocku se je lik nadgrajeval s kiborškim hardverom, zaščitna znaka igre pa sta bila navidezna resničnost in bežanje pred virusi.



Deus Ex je povzel Thiefov sistem skrivanja v malce poprepročšeni obliki. V vmesniku denimo ni bilo pokazatelja osvetljenosti (tu ob spodnjem robu).

Problemi so bili zastavljeni kot večplastne uganke z različnimi načini rešitve. Nadrejeni za predlog niso imeli posluha, a ideja se je zaredila kot seme v Inceptionu in ni šla več iz Spectorjeve glave.

Možak se je ustalil v Looking Glassovih prostorih v teksaškem Austinu, kjer je nadzoroval razvoj še ene slovite igre, skrivalnice Thief: The Dark Project. Poleti 1997 pa je padla odločitev, da se austinska izpostava Looking Glassa odcepi in gre na svoje, saj je niso več zmogli vzdrževati. Warren in kompanija niso bili pretirano v skrbeh; imeli so hvalevreden spisek proslavljenih izdelkov, zaradi katerih so kaj kmalu dobili več ponudb za sodelovanje. Videti je bilo, da bo možakar naposled osnoval lastno hišo in se zapodil v realizacijo svojega sanjskega projekta.

Potem pa je nenadoma poklical največji takratni enfant terrible igričarske industrije, John Romero, ki je ravnokar pompozno zapustil Id in ustanavljal lastno tvrdko Ion Storm. Od Spectorja je hotel nič manj kot to, da s svojim moštvom dobrega pol ducata veteranov postane jedro Ion Storm Austina. "Prepozen si, v roki imam nalivnik, da podpišem tole pogodbo!" je presenečeno odvrnil Spector. "No, ne podpiši je," se je glasil Romerov odgovor. Naslednji dan se je dolgolasec pripeljal iz Dallasa in prisotnim krilečih rok razložil, da je glavni hec njegovega novega podjetja velika dizajnerska svoboda ter da jih bo obmetaval s svežnji bankovcev. Ker je bilo Spectorju kristalno jasno, da bo njegova načrtovana igra gromozanski zalogaj, ponudbi ni mogel reči ne.

PROTOTIP

Zaradi Romerovega okrilja so si lahko šest mesecev privoščili zgolj za izoblikovanje zamisli. Ta je dobila ime Shooter s pripisom 'igranje domišljijskih vlog v svetu skrivnosti, laži in zarot.' "Shooter je bil sprva posvetilo bondovskim in rambovskim filmom, saj smo bili siti klasičnih fantazijskih in znanstvenofantastičnih motivov," se spominja Spector.

Potem je nekega večera opazil, da njegova žena nepremično bulji v Dosjeje X na televiziji, in utrnilo se mu je, da bi igra pridobila z vključitvijo teorij zarote. "Takrat sem bil precej mahnjen na konspirativne govorice in skrivnostne skupine, ki naj bi svet nevidno upravljale od zgoraj. V Deus Ex smo enostavno zmetali čisto vse, kar smo našli na spletu in v rumenih cajtengih, tako da gre za svet, v katerem je vse res!" Špilavčevo radovednost tako v igri kravžljajo resnične domneve, na primer o modernih Templjarjih, vplivu družine Rockefellerjev in vohunskem omrežju Echelon.

Ko so bili spomladi 1998 zadovoljni z osnovo, so zakupili Unrealov grafični srček. To je bila zanimiva poteza, saj sta Daikatana in Anachronox, preostala Ion Stormova naslova, uporabljala Quakovega, ki je bil tedaj bolj proslavljen. "Epicova razvijalska orodja so bila enostavno boljša," pravi Spector in pisec teh vrstic mu lahko po lastnih izkušnjah z Unreal Editorjem enoglasno pritrdi. Deus Ex je bil eden od naslovov, ki so bistveno tlakovali pot do uspeha Unrealovega motorčka.

Da bi ustvarili raznoliko izkušnjo z obilico možnosti, so za različne dele igre zadolžili različne ljudi. Nekdanji Thiefovci so imeli čez skrivalnice, oni od System Shocka pa strelske dele. Spector je celo nalašč določil dve vodji dizajna, da bi tako spodbujal rojevanje zamisli. A to je bila napaka, saj so se spričo deljenih mnenj prisotni na sestankih skoraj poklali med sabo. Zato so naposled ustoličili enega vodjo projekta, Harveyja Smitha, kar je bila odločilna poteza.

Smith se je s Spectorjem odlično ujel in z vsem srcem sprejel njegove oblikovne smernice. Predvsem pa je znal zasanjanega možakarja postaviti na realna tla. "Po Harveyjevih zaslugah smo rezali ogromno odvečnih delov stopenj." Med njimi je bila recimo Bela hiša. "Zaradi zarotniškega vzdušja so nas začeli spraševati, ali je imela pri odstranitvi Bele hiše prste vmes ameriška vlada," pravi Spector. "No, ni. Karta je bila enostavno za umret dolgočasna." So pa dobili klic 'od zgoraj', ko so na splet promocijsko postavili stran Unatco.com (UNATCO je ena od agencij v igri). Na njej so namreč objavili povezave do pravih vladnih strani, ki so jih navdušenci s klikanjem nenadejano preobremenili.

Vmes je padla tudi odločitev o imenu. Deus Ex je bila Spectorjeva zamisel, ki izhaja iz latinskega izraza 'deus ex machina', ki pomeni božjo intervencijo – tako, ki skrivnostno razreši navidez nemogoče probleme. V igri naj bi bila sinonim za povzpetništvo skrivnih združb, ki so si želele po božje kontrolirati človeštvo.

Igra se je od osnutka precej spremenila. "K nam je iz Valva prišel Gabe Newell in preizkusil naš frpjski sistem stastistik. Ob njem je zehal, zato ga je Harvey v zadnjem trenutku spremenil v tistega, s kakršnim smo izšli," se spominja Spector. "Umetno pamet smo končali šele tik pred zdajci. Čeprav jo mnogo ljudi kritizira, se jim ne sanja, kaj je pomenila za tiste čase."

Zelo zahtevno je bilo uravnoteženje vseh raznolikih tokov, saj z dejanji nepopravljivo spreminjamo okolico. "Groza, od novembra 1999 do junija 2000, ko je igra izšla, smo praktično samo krpali luknje." A pokrpali so jih, kajti z izidom se je rodila ena najbolj kultnih iger za PC.

VERZIJA 1.0

Vse je padlo na svoje mesto: igralni sistem, strojna optimiziranost in izjemen slog z enim najbolj zapomnljivih glavnih junakov, frajerskim agentom J. C. Dentonom. Ki je tako frajerski, da nosi sončna očala tudi ponoči. Denton, kar je njegovo kodno ime, saj pravega izberemo sami, dela za UNATCO (United Nations Anti-Terrorist Coalition) – organizacijo za borbo proti mednarodnemu terorizmu. Je eden prvih operativcev z naprednimi biokibernetskimi vsadki na osnovi nanotehnologije, medtem ko imajo starejši agentje še mehanske. Na štartu igre se soočimo s širjenjem skrivnostne kuge in terorističnо organizacijo NSF, ki napada konvoje z zalogami zdravil zanjo. Poženejo nas v reševanje ampul, a na poti pogruntamo, da nič ni tako, kot se zdi na prvi pogled, saj naletimo na Iluminate in še vrsto organizacij, ki vlečejo nevidne niti do vrhov držav.

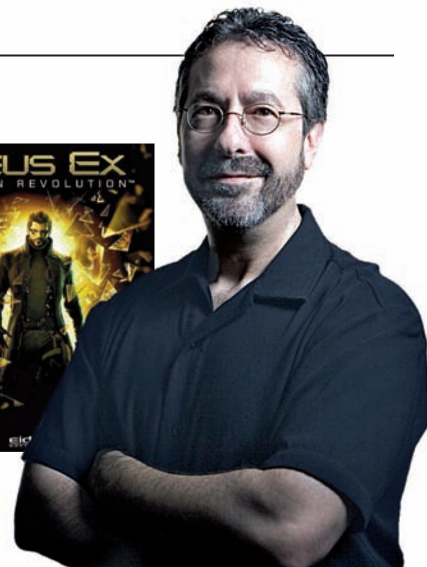
Deus Ex nas je že spočetka sezul z igralno filozofijo, ki je takrat nismo bili vajeni. Okej, morda v izometričnem Falloutu, vendar ne v prvoosebnih streljankah. Navidez je šlo za FPS, a skorajda vse si lahko postoril, ne da bi koga pihnil. "Beta testerji so se pritoževali, da je na kartah premalo vlomilskih orodij. Saj lahko vrata razstreliš, sem rekel. Niso takoj dojeli," poreče Spector. Vsak cilj si lahko dosegel z več pristopi, ki so bili spričo odprtega 3D-sveta še raznolikejši od osnovnih postavk boja, skrivanja in pogovarjanja. V eni prvih misij si lahko denimo laserske senzorje, ki sprožajo bombe, zmedel z zaboji ali slednje



Streljal si lahko na vsakogar, tudi zaveznike (levo), kar je bilo v kaotičnih bojih s soborci ob strani včasih zagamano zaradi prijateljskega ognja. Opozoril bi še na značilni tetrisovski inventar (desno), ki ga dvojka ni imela, kar je povzročilo obilo razburjenja.

zložil na kup, da si žarke preskočil. Igralci so prišli do kopice povsem spontanih, nepredvidenih rešitev. Mine, ki jih pritrdiš na steno, so uporabili za plezanje po zidu, lesene zaboje pa zmetali v globino in se vrgli nanje z manjšo škodo ob padcu.
V to je bil odlično vpet način napredovanja lika, s katerim si Dentona oblikoval okrog svojega stila igranja. Razdeljen je bil na veščine in telesne izboljšave. Prve so okrepile učinkovitost orožij in opreme, kot so bile snajperice, bazuke in orodja za vlamljanje. Nanoizboljšave so po drugi plati dale posebne sposobnosti, kot sta neslišni tek ali gledanje skozi zidove. Izkušenjske točke in kanistre z nanomaterialom smo zbirali z neumornim raziskovanjem, pri katerem se je splačalo prevohati prav vsak kotiček. Skriti trezorji, nevidni prehodi, podatki za vlamljanje v bankomate, tajne kode – nagrad je bilo toliko, da ti je raziskovalna žilica od adrenalina malone počila. Še vedno pomnim, kako sem v eni od začetnih stopenj po nesreči zablodil v kanalizacijo in v njej odkril prehod v ogromen podzemni laboratorij ene od frakcij.
A to je le mikronivo, scena na karti, puzla. Deus Ex je avantura zaradi nečesa drugega: odziva sveta na naša dejanja, ki ti da občutek, da si v prepričljivo realni dimenziji. Če smo pobili preveč civilistov, nas je brat Paul Denton pošteno nahrulil. Če smo kakega falota pustili živeti, se je kasneje vrnil v še bolj epskem dvoboju. Z enim preigravanjem je bilo nemogoče videti večino igre. Nenazadnje so obstajali trije različni konci. Sicer so se razvejili šele ob samem zaključku, a vendarle. In, pazite, nobeden od njih ni bil dober ali slab. Igra je bila poleg vsega dolga, pošteno prek trideset ur, kar je imetnike osebnih računalnikov jako razveselilo.
Da nam ob dogodkih ni bilo vseeno, je bila zaslužna fino napletena pripoved s simpatičnimi dialogi in zapomnljivimi liki, med katerimi so prednjačili negativci ter umetne inteligence. Kiborg Gunther Hermann, ubijalski podanik, ki smo ga na koncu (lahko) uničili s tem, da smo našli njegovo geslo za samouničenje. Daedalus, AI, ki nas je z vprašanji o smislu bivanja gnjavila, kadar je imela pet minut časa. O ja, dileme o transhumanizmu – razvoju človeštva prek spajanja s tehnologijo in rastoči moči korporacij – so bile razdelane precej podrobno. Koliko človečnosti izgubimo,



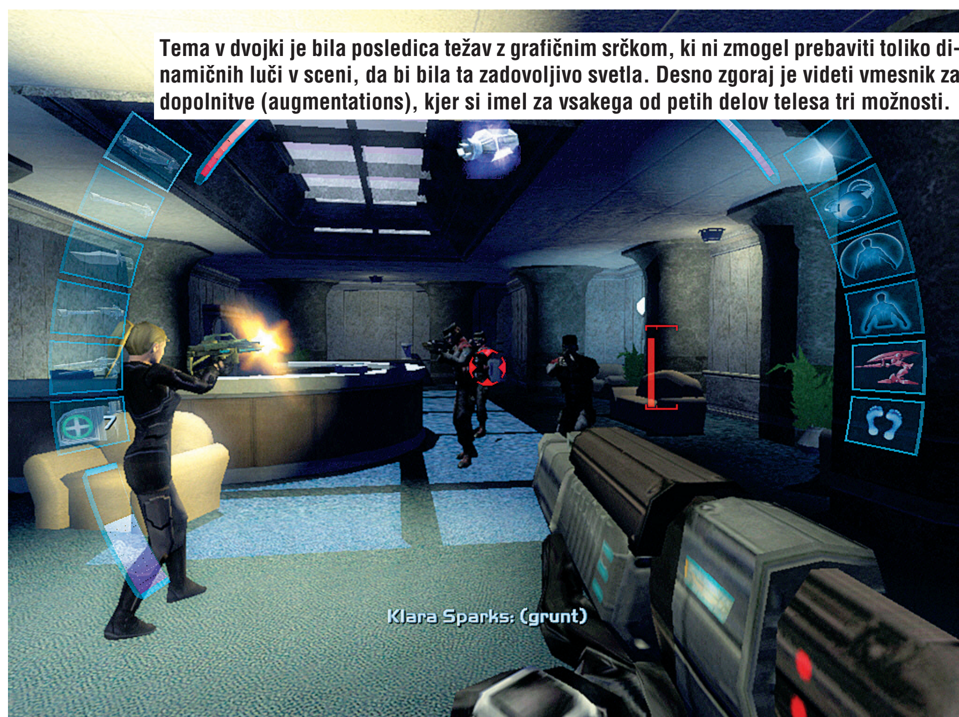


Warren Spector je po razpadu Ion Storma od Eidosa večkrat skušal neuspešno odkupiti pravice do franšize. Potem je obupal in šefom pri Disneyju predlagal dušnega naslednika, o katerem ni znanega še nič. Pri razvoju trojke ni sodeloval.

ko postopoma postajamo roboti? Je zavest zgolj mreža električnih tokov in ali obstaja duša? Je boljša demokracija ali diktatura?
Čeprav se je sprva zdelo, da so v igro res nametali vse, kar so senzacionalnega našli v tabloidih, smo na koncu dobili presenetljivo razmišljujočo izkušnjo z vrsto pogovorov, ki si jih prevrtaval kar naprej. Zato, ker so te spodbudili k preudarjanju. Preroštvo je bilo naravnost zlovešče – panorama New Yorka v igri denimo ni imela dvojčkov. "Odpadla sta, ker smo sliko mesta zaradi šparanja s prostorom v bistvu dobili iz ene manjše, v zagovor pa sem to utemeljil z idejo, da so dvojčka frdirbali teroristi. To je bilo leto in pol pred enajstim septembrom," pravi Smith.

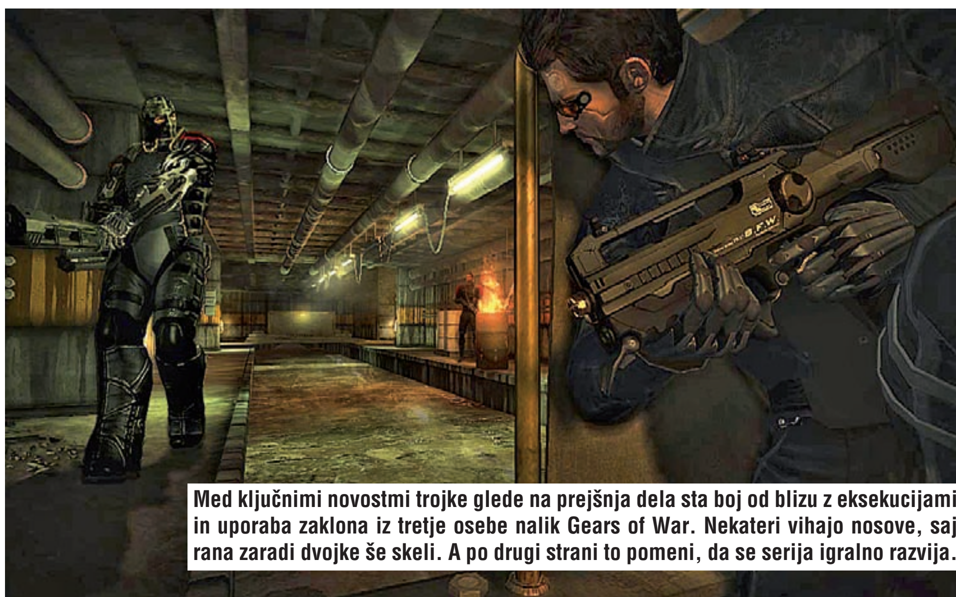
KRITIČNA OKVARA

Deus Ex je kasiral praktično vse mogoče nagrade, ki so za PC-igro obstajale, med njimi Jokerjevo devetdesetico. Čeprav ga niso prodali v količini, primerni slovesu, saj so ga do danes oddali v dobrem milijonu izvodov, je bil vseeno lep uspeh. V Austinu so po porazni Daikatani oprali čast Ion Storma, Spector in Smith pa sta postala zvezdi. In se koj vrgla v izdelavo nadaljevanja, Deus Ex: Invisible War. Zanj so pridobili naslednjo, drugo generacijo Unrealovega srčka, ki je obetala mnogo, od naprednejše fizike, za katero so vdelali pogon Havok, do naprednega metanja senc za skrivanje. Vsaj tako je najavljal Harvey Smith in sprožil ponorelo pričakovanje.
Toda za kulisami se je nad hišo zgrnila kopica problemov. Smitha, ki je spet prevzel mesto vodje projekta, je sredi procesa zadel ločitveni postopek, kar mu je pobralo ogromno energije. Novo, razširjeno razvojno moštvo se ni ujelo, zlasti pa so ga polomili pri prilagajanju pogona. Vzrok je bil v mnogočem odločitev, da bodo Deus Ex 2 počeli tudi za Microsoftov xbox, saj je bil tamkaj denar. "S tehnologijo smo res kraljevsko zajebali, tako pri izrisovalniku kot umetni pameti," pravi Smith. "Predvsem pa smo izšli prezgodaj."
Računalniške igralce sta pričakala ogromen konzolni font in vmesnik, ki je prekrival tretjino ekrana. Teksture so bile porazno sprane, ker za PC niso imeli časa napraviti konkretnih in smo fasali tiste z boxa. Najbolj pa so veterani zamerili rezanje elementov iz izvirnika, saj dvojka ni imela več veščin, temveč le še nanoizboljšave. Popreproščena je bila tudi večina ostalih pritiklin.
Invisible War je zato ob prihodu na police marca 2004 doživel zelo mešane odzive. Tisti konzolaši, ki izvirnika niso igrali, so bili z njim pretežno zadovoljni. Igro so prodali v celo nekaj več izvodih kot izvirnik. Veteranom pa je šlo na kozlanje. Špil je bil z dvajsetimi urami občutno krajši od enice, predvsem pa je bilo v njem manj potrebe po raziskovanju, saj so se cisternice z nanonadgradnjami valjale, kamor si pogledal.



Tema v dvojki je bila posledica težav z grafičnim srčkom, ki ni zmogel prebaviti toliko dinamičnih luči v sceni, da bi bila ta zadovoljivo svetla. Desno zgoraj je videti vmesnik za dopolnitve (augmentations), kjer si imel za vsakega od petih delov telesa tri možnosti.




Med ključnimi novostmi trojke glede na prejšnja dela sta boj od blizu z eksekucijami in uporaba zaklona iz tretje osebe nalik Gears of War. Nekateri vihajo nosove, saj rana zaradi dvojke še skeli. A po drugi strani to pomeni, da se serija igralno razvija.

Manj je bilo različnih predmetov, od orožij do orodij. Protagonist Alex Denton, sin (ali hčerka, saj smo tu lahko določili spol) prvenčevega junaka, ni bil tako mamojebski ali prepričljiv kot njegov oče. Ne le to: celotno okolje, postavljeno v čas dvajset let kasneje, je bolj spominjalo na risankaste Jetsone kot na grobo, surovo, zrnato realnost Deus Exa, zato si ga težje jemal resno. Inačico za PC je ob tem pestila vrsta hroščev in zagamana strojna zahtevnost, pa še potem je bila večina scen v igri pretemnih. Izkušnjo znalcev je naš Dodo v opisu v Jokerju 126, kjer je Nevidna vojna dobila 66, zajel z nesmrtnimi besedami "Resno, Warren, jebi se." Dvojka je bila ena tistih, ki je zacementirala mnenje marsikaterega mlinčkarja, da konzole jedo male otroke. Dvakrat na dan.

No, Invisible War ni bil zanič, saj so se nekatere kvalitete serije ohranile. Pristopov k nalogam je bilo še vedno dovolj, štorija pa dobra in v bistvu bolj moralno siva kot v izvirniku, saj ni bilo več očitno negativnih frakcij. Alex se je mogel udinjati pri praktično kateremkoli ponudniku in spet slalomirati med interesi množice 'božjih posrednikov'. Z množico popravkov in paketi ostrejših tekstur IW postane igrabilna izkušnja, za katero je desetak evrov na Steamu zgledna cena. Le poprej pokličite može v črnem, da vam izbrišejo spomin na enico.

POVRATEK ZA RISALNO MIZO

Ion Storm Austin je leta 2004 spočel še tretjega Thiefa, preden je Eidos hišo naslednje leto poslal pod rušo. Veterani so se raztepli. Warren Spector je ustanovil lastno podjetje Junction Point, ki ga je kupil Disney, rezultat pa je bil nedavni Epic Mickey. Harvey Smith se je najprej udinjal pri Midwayju za neuspešni Blacksite: Area 51, kjer je odprto kritiziral založnikov nekorektni odnos. Zdaj je spet prišel na svoj račun, kajti za Bethesdo snuje Dishonored, naslov z, glej no glej, svobodnim igranjem domišljijskih vlog.

Eidos, ki je založil vse Deus Exe in ima njihovo ime v lasti, se je izkopal iz rdečih številk. Leta 2009 ga je pohopsal Square Enix in zadnja leta spet streže s solidnejšimi naslovi. Da delajo na trojki, se je razvedelo maja 2007 v enem od intervjujev z direktorjem francoske izpostave Patrickom Melchiorjem. Speče celice navdušencev so se zbudile, kot bi jih aktivirala tempirana besedna fraza. Prvi obeti so bili sicer malce kisli: Human Revolution bo imel obnavljajoče se zdravje in bo stilsko precej drugačen od enice. Jasno, postavljen bo četrt stoletja pred njo. Toda iz prikolice v prikolico, iz intervjuja v intervju je postajalo jasno, da Eidosov montrealski studio sestavljajo ljudje, ki jim ni vseeno. Ki si resnično želijo serijo vrniti na pota stare slave. Dostaviti inteligentno akcijo in novo dozo premišljevanja o tem, koliko svobode prepustimo multinacionalkam, ko si damo vsaditi umetno oko. Povzročiti, da si bomo ponoči natikali sončna očala in po zidovih risali h+, znak transhumanizma. In protagonist Adam Jensen je spet vreden vloge, ki jo igra. Spet se bo ukvarjal z grandioznimi podvigi. "Ne morejo nas ustaviti. Ne morejo ustaviti prihodnosti," pravi njegov šefe David Sarif. Upajmo, da nam bo prihodnost mila. Naj bo vsaj Human Revolution material za 90, če že ne bo konec vojne na Bližnjem vzhodu.

BOŽJI INTERVENCIJI DANES

Oba Deus Exa je moč dobiti na Steamu po desetaka in če ju kupimo v paketu, nekaj prišparamo. Čeprav je enica izšla leta 2000, ko Oken XP še ni bilo, deluje nenavadno dobro tako na njih kot pod Windows 7. Podpira celo širokozaslonstvo v razmerju 16 : 10. Nekaj težavic je le s hitrostjo miši. V ta namen si je treba sneti popravek za okenski register, ki izklopi pospeševanje kurzorja. Za XPje poguglajte 'CPL mouse fix', za Sedmico pa 'markc windows 7 mouse fix'. Še izbirčnejše usmerjam na stran Nizozemca Marijna Kentieja *Kentie.net/article/dxguide*, ki je izdelal vmesnik z vrsto popravkov in olepšav, denimo podporo DirectXu 10. Dvojko so po začetni polomijadi dobro pokrpali. Potrebujete obliž 1.2, ki bo preprečil, da bi vam osem let stara igra spotila celo modernejšo mašino. Nato posezite po združenem paketu tekstur, ki močno izboljšajo videz. A pazite, ker se namestitveni programček ne mara z drugimi ljubiteljskimi paketi tekstur.

Ko boste obe igri (še petič) preigrali, vrzite uč na gigantsko modifikacijo za enico The Nameless Mod na Thenamelessmod.com. Gre za ambiciozno totalno predelavo, ki so jo razvijali sedem let, finta pa je v tem, da klasični Deus Exov pristop preslika na odpuljeno virtualno okolje, ki predstavlja nekatere spletne forume.



ZARES SMRKOVITO

Kot bi bilo včeraj, se spominja Quattro svojih otroških dni, ko je bil zaradi majhnih plavih zmenet v nedeljo dopoldne, ko je bil na sporedu legendarni Živ žav, pribit pred televizor. Še vedno zna vso špico na pamet!

Pred davnimi, davnimi časi je bila globoko v gozdu skrita majcena vas, v kateri so živela majcena bitja. Imenovala so se Smrkci. Bila so dobra bitja. In potem je bil Gargamel, zlobni čarovnik. Bil je hudoben. Aaa, sovražim Smrkce! Dobim te, vse vas dobim, pa če potem takoj umrem! Našel bom vašo vas! Še žal vam bo! Tisti gozd stoji še dandanes. In če dobro prisluhnete, boste slišali Gargamelov bes. Če boste pridni, boste morda uzrli... Smrkce.

V zgodnjih osemdesetih prejšnjega stoletja so Smrkci prevzeli otroke po celem svetu, tudi v deželah bivše Juge. Še posebej, ker smo po dolgem času imeli pošteno sinhronizacijo v slovenščino, ne da je dogajanje z vedno enakim glasom bral Jurij Souček. A smrčja zgodba se je pričela še četrt stoletja prej.

PEYO BI IMEL ŠTRUMPFA

Še preden je narisal prvega malega modrega možička, je bil belgijski risar Pierre Culliford (ustvarjal je pod vzdevkom Peyo) davnega leta 1958 s prijateljem na kosilu. Ker se mu jedača ni zdela dovolj slana, je hotel kolega poprositi za sol, a pomotoma rekel, če mu poda štrumpf. Slednji je to vzel za šalo in mu dal sol z besedami, naj si le dobro poštrumpfa, potem pa jo štrumpfne nazaj. Tako sta se zabavala še nekaj časa in štrumpfala vse glagole ter samostalnike, kolikor se je le dalo.

Ker je tisti čas Peyo za priljubljeni belgijski otroški magazin Spirou risal strip z viteško tematiko, sta glavna junaka v gozdu naletela na kup modrih možičkov v belih hlačah, ki jih je vodil en z rdečimi. Ni jih hotel oklicati za palčke ali škrate, zato se je spomnil na štrumpfanje in ime je ostalo.

Novi junaki so postali tako priljubljeni, da je že naslednje leto padlo naročilo za samostojen strip. Ta se je izkazal za nadvse uspešnega, tudi onkraj meja rodne Belgije. Prvi so ga povzeli Nizozemci, ki so Štrumpfe preimenovali v Smurfe. Taisti izraz je nato povzel angleško govoreči svet. Ostali narodi so jih prikrojili po svoje. Za Nemce so Schlumpfi, v Italiji Puffi, na madžarskem Hupikek Torpikek in pri nas Smrkci. Le južno od Kolpe so ostali Štrumpfovi.



Pierre Culliford – Peyo je žal pokojen že od leta 1992. Belgija je njemu v čast leta 2008, na njegov 80. rojstni dan in ob 50. obletnici Smrkcev, izdala smrčji spominski kovanec za pet evrov.



Modri, za tri jabolka visoki palčki so burili mladež po celem svetu. Vedno smo trepetali ob zlobnih Gargamelovih načrtih, modrost Ata Smrka in smrčja sloga pa sta vsakič prevladali. Studio Hanna-Barbera je po istem kopitu potem napravil Biskvitke, Snorčke in druge, a uspeha Smrkcev niso dosegli.

NBC BI IMEL RISANKO

Strip je bil sicer priljubljen, a pravi smrkastični bum se je pričel 1981. Televizijska hiša NBC je iskala primeren material za jutranjo sobotno risanko in takratni direktor Fred Silverman je odkupil pravice za Smrkce, saj so otroci radi kupovali figurice in igračke s smrčjo tematiko, ki so takrat bile prisotne na trgu. Izdelavo so naročili pri znanem studiu Hanna-Barbera, predvsem zato, ker so znali zelo hitro spraviti vkup kvaliteten izdelek.

Prigode modrih možičkov, ki jih je vodil 542 (ali morda 543?) let stari Ata Smrk, so takoj pritegnile mladež. Smrkci so bili sprva sami fantje in med seboj enaki. A vendar je nekaj kerlcev izstopalo. Bistri je bil najmočnejši. Zviti, inženir. Vicko je drugim rad podstavljal eksplozivna darila, Lenko je spal, Puhlica se je zaljubljal sam vase, Glavca je pametoval in Zmrda godrnjal. Vsakič jim je uspelo premagati Gargamela in njegovega mačjega pajdaša Azraela, ki sta jih spočetka hotela pojesti (le zakaj?), kasneje pa iz njih napraviti zlato. Ravno Gargi jim je napravil Smrketo, le da sprva ni bila zapeljiva blondinka, marveč črnolaska. Razkošna bjonda je postala šele, ko jo je ata Smrk spremenil v pravega Smrkca. Takrat je tudi začela peti ti-dam-ti-dam ti-dam ...

Nad orjaškim uspehom risanke so bili presenečeni vsi in v medijih so jo pričeli opisovati kot kokain za otroke. V prvi sezoni so predvajali 39 risank, v drugi 46, tretja je morala že pokrivati celo leto. Smrkci so postali ikona sobotnega otroškega programa in se od tam niso premaknili skoraj do leta 1990. V tem desetletju so napravili kar 420 epizod, od tega devetdeset polurnih, torej enkrat daljših kot običajno.

Seveda ni šlo brez negodovanja določenih odraslih. V smrčji slogi so videli zametke komunizma, vihali nos



Smrkci za ZX spectrum (1985) so bili pošteno zagugljena tekstovna avantura. Lahko jo na stare čase zaigrate na emulatorju, le preklinjajte ne!

nad tem, da je imelo sto fantkov samo eno punco (v kasnejših sezonah, ki jih pri nas nismo videli, sta se ji pridružili še dve), ter vili roke nad ubogo mladino, ki se zaradi smrkovščine ne bo naučila osnov jezika. K sreči se nanje ni oziral nihče razen tabloidov.

A kot vse dobre stvari so se tudi Smrkci izpeli. Še posebej je to bilo vidno v zadnji sezoni, ko so iz svoje vasi šli na časovno popotovanje. Gledalstvo ni bilo navdušeno in NBC je risanko 2. decembra 1989 s težkim srcem poslal v pokoj.

SMRČJA INVAZIJA

Plavčki so našli pot tudi v druge medije. Na velikem platnu so se znašli že dvakrat: najprej leta 1965 v Belgiji v črno-beli tehniki in znova 1976 v predelavi izvirnega stripa o čarobni piščali, kjer jih je Peyo narisal prvič. Isti film so sedem let kasneje predvajali v ZDA, a večjega uspeha ni doživel.

Zato so se bolje prodajale smrčje igre. Prva je izšla za atari 2600 že leta 1982 in leto kasneje dobila nadaljevanje. Za spectrum smo pustolovščino o Smrkcih napisali kar Slovenci in po kakovosti se je lahko mirno kosala z ostalimi predstavnicami tistega časa. Če je podjetje Xenon, ki je reč založilo, kdaj kupilo licenco, ne vem. Morda me razsvetli kdo od avtorjev, če bere te vrstice. Je pa denarce zanjo gotovo odštel Infogrames, ki je v devetdesetih izdal kup povprečnih smrkastičnih špilov za vse sisteme in bero zaključil leta 2001 z arkadno dirkačino 3,2,1, Smurf!, ki sem ji v Jokerju 98 dal zasluženih 23.

Potem so reči potihnile. Ob prelomu stoletja so otroci imeli nove risanke in Smrkci so preprosto izginili. Celo iz zabaviščnih parkov. Nakar po desetih letih molka Sony napove, da bodo posneli ne le enega, ampak kar tri filme. Prvi bo v kinematografih že ta mesec in to v 3D. Kaže, da sem bil priden, ker jih bom spet lahko ugledal!



Ata Smrk s kompanijo v novem filmu straši po New Yorku, še bolj kot Gargamelu pa bodo živce kravžljali Neilu Patricku Harrisu.

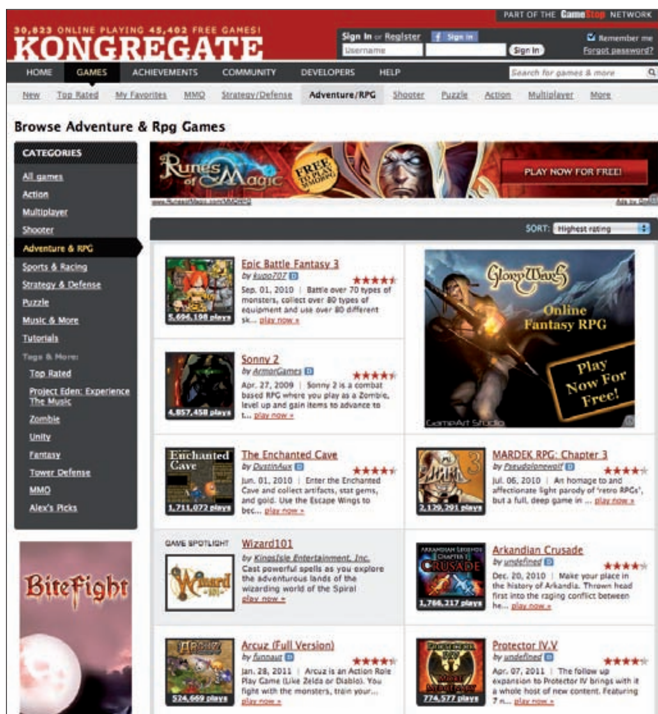
IGRARSKI YOUTUBE

Sako začne nekega dne v službi gruntati, kako bi mu dolgočasni delovnik hitreje minil. Ko po obisku igrarskega spletišča Kongregate naslednjič pogleda na uro, se zdrzne, kajti že zdavnaj bi moral biti doma.

Redni bralec Jokerja ve, da smo v cifri 213 imeli na secirni mizi nedeljske igralce. Take, ki se radi bavijo z mimogrednimi kratkočasnicami tipa Bejeweled. Ampak igrice, s katerimi so se do pred kratkim ukvarjale zlasti mamice srednjih let in so bile tarča posmeha trdojedrne skupnosti, so zdaj vsaj enakopravna veja industrije. Mednje sodijo tudi številne zastonjske lahkotnice, ki tečejo v spletnih brskalnikih in so narejene v Flashu, kakršnih je internet poln že leta. V tovrstnih špilčkih skačeš, streljaš, furaš, jezdiš, rišeš, gradiš in počneš vsemogoče druge vragolije. Jasno je, da je med njimi ogromno krša, ki bi se ga moral na daleč ogibati vsak količkaj okusniški gejmer, in grafika prav gotovo ni za tiste, ki stavijo na spektakel. Ni pa vse gnilo, kar se bliska – zlasti ne, če odkriješ vir, ki namesto tebe ločuje zrnje od plev. Ravno to je Kongregate.com.

Bliskavične igre

Leta 2006 se je situacija na trgu iger precej razlikovala od današnje. To je bil čas splovitve nove generacije konzol in spremljajočih bombastičnih AAA-naslovov.



Naslov strani izhaja iz angleške besede 'congregate', ki se prevede v 'zbrati' oziroma 'zbirati se'. Servis je drugače od lani v lastništvu verige igričarskih štacun GameStop, ki išče nove poti distribucije.

Zynga, odgovorna za trenutne hite s Facebooka, kot je Farmville, sploh še ni obstajala, neodvisni špili so le počasi lezli iz temnih vsemrežnih kotičkov. Toda štrene predsodkov, ki jih je že prej razrahljal DS, je dodatno prestrigel wii, in videlo se je, da neobvezno igranje pridobiva na veljavi.

Od spremenjenega mišljenja sta med drugim profitirala Jim in Emily Greer, ustanovitelja Kongregata. Jim v igričarski industriji ni bil novinec. Še preden je splovil svoj življenjski projekt, je bil tehnični direktor uspešne strani Pogo.com, ki, glej no glej, prav tako živi od občasnic. Ne gre se torej čuditi, da je Jim vzbudil zanimanje pri vlagateljih, ko je najavil, da bo igre združil z YouTubom. Osredotočil naj bi se na kratke, vznemirljive izkušnje, veliko količino izdelkov in stalen pritok novosti. Kravatarji so zgrabili za vabo in Greera založili z milijonom dolarjev.

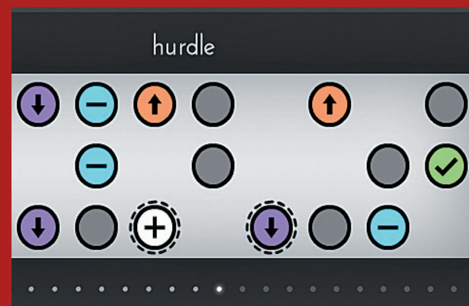
Po dobrega pol leta testiranja so tik pred iztekom 2006 stran odprli javnosti. Vest se je hitro razširila in število iger je z začetnih tristo zraslo na krepkih 45.000. Število mesečnih obiskov se giblje okoli deset milijonov, število igralnih ur na mesec pa krepko presega triindvajset milijonov. Ni slabo, glede na to, da so sprva upali na dva do tri milijone obiskov na trideset dni.



Upgrade Complete je z igralnega vidika povprečna sejalnica krogel, ki ne premore naprednih ali unikatnih mehanik. Toda arkadno streljanje je stranskega pomena in botruje zlasti nabiranju cekinov za resnično poanto igričke – nadgrajevanje. S tem ne mislim le na boljšanje plovilca, pač pa na plemenitenje kompletnega špila, saj nadgrajuješ vse možno, od grafike in glasbe do menija ter dosežkov. Zanimivi koncept je privlačen in dobro izpeljan, saj se osembitniška nažigalka počasi spremeni v nakičen neoretrič.



V **Cursed Treasure** se nepridipravi skušajo polastiti dragocenih draguljev, ti pa jim križaš načrte s tremi vrstami stolpov, ki jih postavljaš na zanje primernih tleh. Kripta domuje le na ledu, bruhalnik magme na pepelu, bljuvalnik puščic pa na travci. Nasprotniki puščajo cekine, ki jih unovčiš za nakup novih postojank ali za njihovo nadgradnjo. Dodaj uroke, frpjevsko napredovanje računa, premišljeno začrtane stopnje in dobro tempirane valove kanalj, pa dobiš čisto fajn tower defense.



Gor, dol, levo, desno je edino navodilo, ki ga prejmeš od minimalistične puzelščine **Impasse**, preden ti preda krogec, ki ga moraš s spretnim manevriranjem prižokati z enega konca stopnje do drugega. V oviro so ti druge okrogline, ki so lahko statične ali se premikajo v skladu s tvojimi dejanji. Igra premišljeno dodaja nove prepreke in hitro pridobi na težavnosti. Zadnja stopnja je še posebej živce parajoča, zato bodo v špilu najbolj uživali ljubitelji miselne akrobatike. Pa poskusi ga končati brez strica Googla!



Profilna stran, kjer se beležijo dosežki, bi lahko vsebovala več zanimivih informacij, na primer število ur, ki si jih vložil v nabiranje iger, ali s katerimi zvrstmi se najraje ubadaš. Sedlo bi tudi, če bi se poleg avatarja lahko poigračkal še s temami.

Koristno za igralce …

Na Kongregatu so vsi špilčki brezplačni, le redki služijo z mikrotransakcijami, kjer s kredsi, uradno valuto strani, kupiš kako malenkost. Za sto kredsov boš odštel osem evrov, unovčiš pa jih lahko na primer za pet kart v Kongaiu, kar je precej oderuško, če pomisliš, da te paketek Magic the Gatheringa pride pol toliko.

Stran se od podobnih portalov razlikuje v dveh pomembnih točkah. Prvič, stavi na številčnost in kritičnost uporabnikov, ki sami odločajo, ali je izdelek vreden prestola ali vislic. Ideja je v teoriji dobra, v praksi pa dostikrat pade na nos zaradi preveč razsipnih uporabnikov, ki petice talajo (pod)povprečnim igricam. Learn to Fly 2, trenutno kao najjači špil na strani, v katerem s pingvini duhamorno obstreljuješ ledenik, je dober primer preocenjenosti.

Druga posebnost Kongregata so dosežki, s katerimi je opremljena večina najbolj igranih kratkočasnic. Delijo se na enostavne, srednje težke, zaguljene in nemogoče, pri čemer si slednji svoj pridevnik več kot zaslužijo. Če igralcu uspe izpolniti določene pogoje, na primer poraziti toliko in toliko nasprotnikov, dobi značko ponosa in izkušenjske točke za leveliranje uporabniškega računa. Oboje je sicer bolj samo sebi namen, a radost je pristna, ko račun dingne na naslednjo stopnjo in se profil bohoti z novo kolajno.

Igre so prikladno razdeljene v devet zvrsti. Najbolje založena je ugankarska kategorija, v kateri se tre fizikalnih in logičnih miselnih oreščkov. Dva tovrstna naslova, Impasse in Take Something Literally, sta opisana spodaj. Poleg puzelščin je tu kopica drugih žanrov. V akcijadah kot za stavo skačeš in streljaš ter v preprostih sekljačinah preizkušaš svoje reflekse … MMOji, tako kot njihovi večji bratje, požrejo največ časa in so polni ponavljajočega se mlatenja in grinda … v klasičnih frpjkah do obisti bildaš in opremljaš lik … večigralske zadevščine segajo od kvartanja do hitrostnega skakanja … v preprostih strategijah in tower defensih z razpostavljanjem ljudekov in stolpov ugonabljaš na tone sovražnikov … arkadni šuterji te zasujejo z metki … v muzikalščinah po guitarherovsko loviš note … med športnimi igrami pa se lahko greš delfinske olimpijske igre. Takisto so prisotne dirkačine, a brez omembe vrednih presežkov. Zvečine iz ptičje perspektive goniš avtočke skozi ovinke. Pustolovščine so z izjemo prvoosebnice Morningstar praktično neobstoječe.

Skoraj vsaka kategorija torej skriva nekaj bonbončkov. A velikokrat je najbolj zanimive težko najti. Škrti, neinformativni opisi ne pomagajo kaj dosti, takisto ne manko slik in kratkih predstavitvenih filmčkov. Luknjo do neke mere zakrpajo uporabniški komentarji s koristnimi nasveti, a so prej izjema kot pravilo.

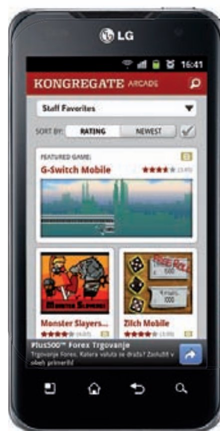
… in za razvijalce

Kongregate ni stiskaški, saj profit deli z vsemi, ki ga zalagajo z umotvori. Četrtina do polovica dobička od oglasov, ki se sučejo poleg iger, roma v varžete razvijalcev. Polovični delež dobijo, če špilčič objavijo samo na Kongregatu in vanj vključijo elemente za boljšo združljivost s stranjo. Na pritok denarja najbolj vpliva priljubljenost igre – več privržencev kot ima, več je kačinga. Zadovoljni špilavci lahko tudi sami izkažejo hvaležnost z donacijami. Za dodatno spodbudo poskrbijo upravitelji portala, ki najbolje ocenjen upload tedna nagradijo z dobrimi 200 evri, dočim mesečnemu zmagovalcu namenijo 1300 bruseljčanov.

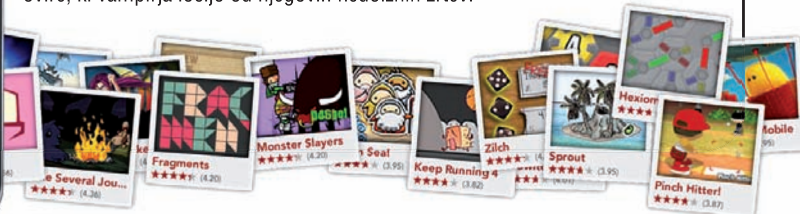
Tovrstna dobrohotna politika se obrestuje ustvarjalcem špilov, Kongregatu in uporabnikom. Če prvi dobijo dovolj finančne podpore, lahko naklamfajo bolj kakovostne izdelke in z njimi privabijo več ljudi. Ker to pomeni več obiska, imajo kravatarji več denarja za razsipavanje in cikel je zaključen.

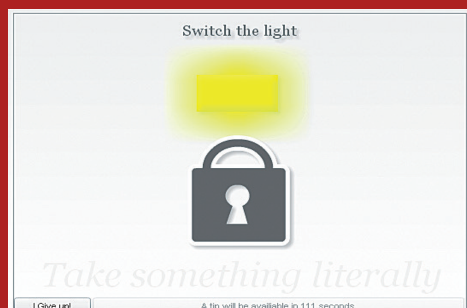
Toda vedi, da smeš špil naložiti le, če je zrasel na tvojem zelniku oziroma če imaš avtorske pravice zanj. Kongregate je glede tega strog, zato boš zaman iskal klasike, kot so Tetris, Pacman in Space Invaders, in druge predelave retro igric. Ni pa težko najti naslovov, ki kopirajo stare idole.

Torej. Če z zlato jamo fleševskih igric še nisi seznanjen in bi se malo neobvezno zabaval, si le vzemi par minutk in v brskalnik vtipkaj Kongregate.com. Ako pri obilici špilov ne boš vedel, kje začeti, glej okvir ali enostavno klikni poljuben špil na začetni strani. Nekaj ti bo zagotovo povšeči.



Kongregatove špile lahko igraš tudi na telefonu, ki poganja Android verzije 2.2. Zanj je treba sneti aplikacijo Kongregate Arcade. Nekateri naslovi so prirejeni za dotikabilne zaslone, drugi so ustvarjeni posebej zanje. Arkada trenutno premore le dobrih petsto naslovov, torej skoraj stokrat manj kot uradna stran, in sorazmerno s tem je manj iger kvalitetnih. Niso pa vse slabe. Fina fizikalna puzelščina Vampire Physics je denimo kot nalašč za tapkanje ekrana, s čimer odstranjuješ ovire, ki vampirja ločijo od njegovih nedolžnih žrtev.

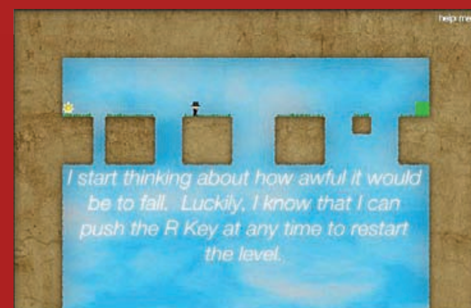




Zanimiva ugankarščina **Take Something Literally** je sestavljena iz zagonetk, ki od tebe hočejo zevajoče odprt um in dobesedno dojemanje nadvse skopih navodil. Primer puzle: na zaslonu se pojavi napis 'prižgi luč', pod njim pa sta utripajoča lučka in ključavnica. Kako boš to rešil? Nasvet: razglej se po tipkovnici. Od skupno petindvajsetih miselnih oreščkov je ta eden prvih in preprostejših, medtem ko so bolj pasje miselnice brez pomoči skoraj nerešljive. Dokaz, da za kakovostno mozganje ni treba plačevati.



V Kongregatovi ekskluzivni kvartopirščini **Kongai** se proti nasprotniku pomeriš s kupčkom treh ali petih kart. Vsak kartonasti bojevnik ima po štiri napade, zmaga pa tisti, ki prvi razmaliči vse nasprotnikove karte. Na prvi pogled se zdi špil enostaven, a tepež je jako domišljen. Borca lahko kadarkoli zamenjaš in s tem pošlješ nasprotnikov žvajz v prazno, moraš pa paziti, da sovražnik umika ne prestreže. K taktičnosti botrujejo še razdalja med borcema in odpornosti bojevnikov na določene tipe napadov. Zelo fino!



The Company of Myself je miselna skakačina, v kateri napreduješ s senčnimi kloni sebe. Uganke so prefrigane in ne pretežke, jih je pa na žalost premalo, saj špil končaš že v dobre pol ure. Bolj kot zagonetke in igralna mehanika je omembe vredna zgodba. Osamljeni možicelj hrepeni po nekom, ki bi mu delal družbo in mu vsake toliko prisluhnil. Z vsako stopnjo izveš nekaj več o nesrečneževi usodi, zadnji pa sledi katarza, ki je za tako mimobežen izdelek občudovanja vredna.





Quattro razmišlja, da bi si zabetoniral bazen za poletna namakanja, nakar si gre raje v mlekarski bazen po ledeno hladno sveže mleko, da bo ostal lep in močan.

Pravijo, da je zidanje slovenski nacionalni šport. Zato je toliko bolj nezaslišano, da ga je naša vlada skušala prepovedati!!! To sicer ne drži, a kdo bi se oziral na take malenkosti. Ali šel celo prebrat zakon. Saj to počnejo namesto nas drugi, mar ne? Pa vseeno: poznate razliko med cementom, betonom, malto in ometom? In glede na to, kakšne neumnosti slišimo zadnje čase v zvezi s tako osnovnim živilom, kot je mleko, bi bilo na mestu o naštetem povedati več.

Cement, malta, beton, omet. Ni to isto?

Vsak od nas je že opazoval zidarje pri delu. Mojstri so polagali opeke, zalivali lesene okvirje ali gladili omet, medtem ko je kopica strežačev metala skupaj pesek, cement, apno in vodo v mešalnike ter poslušala vpitje, če je bila zmes pregosta ali preveč vodena. Toda kakšna je sploh razlika, če so mešali beton ali malto? Pokukajmo najprej v zgodovino. Način zidave, kot ga poznamo še danes, se je pričel že v Babilonu. Tamkajšnje prve civilizacije so se naveličale življenja v blatnih kočah in so hotele pozidati kaj spodobnega. Težava je bila pomanjkanje kamnolomov, ki so jih recimo Egipčani imeli v izobilju. Pa so pričeli žgati opeke iz gline. Skoraj povsem enake, kot jih poznamo danes in s kakršnimi je bila pozidana večina starega Rima. Ker opeke same od sebe ne napravijo zidu trdnega, so jih vezali z mešanico vode in apna ali s katranom. Kasneje so obema dodali pesek in tako dobili prvo malto, dočim je mešanica peska in katrana postala znana kot asfalt. Prve ceste, pokrite s tem materialom, so napravili v Bagdadu v 8. stoletju. Trajalo je skoraj tisoč let, da smo isto reč odkrili v Evropi, le da smo namesto katrana, ki nastane iz premoga, uporabili bitumen, podoben derivat nafte.

Malta je bila torej nekoč zmes apna, peska in vode. Snov je sicer dobro vezala, a leta in predvsem mraz sta jo hitro načenjala, zato so zidarji iskali alternativo. Našli so jo v cementu. Ta je uradno rimska pogruntavščina, akoprav so podobne poskuse izvajali že Egipčani. Živemu apnu so namešali kup sestavin, da bi ga naredili obstojnejšega, od vulkanskega pepela do plovca. Tak primitivni beton, ki je odlično spajal opeke ali kamne, so poimenovali opus caementitium in je omogočil zidanje akveduktov ter Koloseja.

Ob koncu 18. stoletja so v Angliji z žganjem gline in apnenca uspeli napraviti prah. Ko so ga zmešali s peskom in vodo, se je strdil v desetih minutah. Pričeli so ga prodajati kot 'rimski cement'. Dobrih dvajset let kasneje so v isti deželi iznašli portlandski cement, kakršnega uporabljamo še danes. Nastali beton je bil po barvi in strukturi namreč nadvse podoben skalam iz Portlanda, enega prestižnih britanskih kamnolomov, ki je dobavljal gradbeni material za palače in najdražje kipe. Njegova vsestranskost je skoraj povsem izpodrinila ostale cemente in skupaj z železnimi mrežami, kar poznamo pod imenom armirani beton, omogočila gradnjo superprojektov, kot so Hooverjev jez, Empire State Building in berlinski zid.

Bistvena razlika med betonom, malto ter ometom je torej v načinu priprave in rabe. Za beton uporabljamo pesek večje granulacije (tipično centimeter in več) ter večji delež slednjega, dočim je v malti več cementa, ker se mora hitreje strditi. Tudi pesek v njej je fin, z zrnci premera vsega nekaj milimetrov. Omet, ki ga na zid nanesemo v tankem sloju, je ponavadi napravljen iz najbolj finega peska ali mivke, poleg česar mu dostikrat dodajo apno. Včasih je bilo to pomembno, ker so zidove belili z apnom in se je belež stene moral oprijeti. Danes, v dobi jupola in sorodnih zidnih barv, za to niti ni več potrebe.

Zadnje čase delamo vse manj malte. Temelji in plošče so sicer še vedno betonske, a sodobne termoizolativne opeke vežemo s specialnimi lepili, nakar dobljeno obložimo z izolacijo. Vseeno pa je varno reči, da bo cement z nami še kar nekaj časa.



Slovenci smo, kar se tiče domačega betoniranja, pravi eksperti. Morda je tudi to krivo za propad gradbenih podjetij, ne le zlobni tajkuni.

Zakaj se alpsko mleko ne skisa?

Mleko je že tisočletja eno osnovnih človekovih živil. Sprva smo se zadovoljili s kozjim in ovčjim, nakar smo v Evropi odkrili krave, ki so dajale dosti več bele tekočine, in kasneje z njimi okužili Ameriko. Na vzhodnem delu planeta so ljudem še vedno bolj pri srcu mali prežvekovalci. Mlekec je prva hrana vsakega sesalca in razen pri dokaj redkih osebah z laktozno intoleranco ni škodljiv odraslemu organizmu. Tudi odrasle živali z veseljem pijejo produkt iz dojk, hec je le v tem, da ponavadi do njega ne morejo priti. Je pa res, da ne zmore več docela pokriti telesnih potreb, ker se pri zrelih osebkih nekolikanj spremenijo. Odrasla ženska bi morala za dovoljšen vnos kalorij popiti štiri litre polnomastnega mleka, moški pa pet do šest, kar je precej. S tem bi bile pokrite potrebe po v maščobi topnih vitaminih A, D in B kompleksu ter večini mineralov. Manjkali pa bi vitamina C in K, baker in predvsem železo. A vseeno gre za eno najbolj polnovrednih živil, kar jih poznamo.

Njegova slabost je, da se hitro kvari, zato že od pamtiveka iščemo načine, kako mu obstojnost podaljšati. Pokvarljivost ima lahko pozitivne rezultate, kot so skuta, jogurt, kefir ali moj izvrstni kozji sir. Ker pa je beli substrat dobro hranilo za vsemogoče organizme, ga lahko pokvarijo na neljub način. Da to preprečimo, je najbolj enostavno mleko ohladiti na štiri stopinje ali ga skuhati. Če ga segrejemo do 65 ali 74 stopinj in ga hitro ohladimo, govorimo o nizki ali visoki pasterizaciji. To je iznašel Louis Pasteur, ko je hotel dokazati, da se mrgolazen na hrani ne pojavi sama od sebe. S tem uničimo skoraj vse mikroorganizme, vključno z mlečnokislinskimi bakterijami, ki so odgovorne za kisanje. Tako dobimo običajno mleko, ki je naprodaj v trgovinah (no, to je še homogenizirano, da se na njem ne nabira smetana). Zaprto se ne pokvari nekaj tednov. Če mleko zavre, smo dosegli sterilizacijo. Treba ga je le še zapreti v nepredušno posodo in ne bo se pokvarilo več mesecev. A tako visoka temperatura pusti značilen priokus po kuhanem. Ker se zaradi tega razlikuje od običajnega mleka, so si zanj v Ljubljanskih mlekarnah izmislili blagovno znamko alpsko mleko, ki je na našem trgu prisotna že od leta 1967. Druge mlekarne mu pravijo trajno. Potem je tu še postopek UHT, kjer živilo za sekundo do dve segrejejo na 135 stopinj, kar je dovolj, da uniči celo spore bakterij. Trajnost takega mleka je v originalni embalaži do tričetrt leta. Kljub odsotnosti bakterij pa nobena stvar organskega izvora ne traja večno, marveč prične počasi razpadati. Tudi mleko postane neprijetnega vonja in grenkega okusa. Trajnost bi mu lahko podaljšali le z odvzemanjem vode. Tako napravijo kondenzirano mleko (temu dodajo dozo sladkorja in je osnova odličnih sladic) in mleko v prahu.



Mleko je zadnje čase na slabem glasu. Zanima me, kdo ima od tega korist?

Vsi načini podaljševanja obstojnosti so torej osnovni: hlajenje, kuhanje ali 'sušenje'. Nobenih kemikalij. Pa še beseda za tiste, ki jih skrbi čistoča mlekomatov: vsi morajo biti opremljeni s samodejnim pralnim sistemom, dočim mleko v njih ne sme biti starejše od štiriindvajsetih ur. In nadzor je nadvse strog.

Poklic opisovalca iger je sanjski za praktično vsakega našega bralca. Kaj bi lahko bilo lepšega od tega, da sleherni dan do onemoglosti nažigaš špile in si za to celo plačan?

Imaš prav. Absolutno nič ni lepšega od tega, da sleherni dan do onemoglosti nažigaš špile. Finta je v nadaljevanju trditve. Plačan namreč nisi za to, da igraš, ampak da o tem pripoveduješ. To je pa krepko druga pesem, kot je ugotovilo že kar nekaj naših nesojenih sodelavcev, ki so se prijavili na razpise ali se poskusili kar tako, z odpremo svojega teksta v elektronski kaslc. VFZ (Veličastni Filter Zajebanosti), ki sva ga skozi leta vzpostavila z Davidom, jih je sesekljal na drobne koščke in jih nasladno izprdel v kanalizacijo. Ima namreč tudi čarobne lastnosti in tradicionalno nagnjenost do koprofilije, tale naš VFZ.

Ne pritožujem se. Čeprav so v nadaljevanki Severna obzorja rekli, da je treba posel menjati vsakih dvajset let, imam svojo službo še vedno za fantastično in nič kaj me ne vleče v druge vode. Je pa včasih naporno, kot vsaka zadolžitev, ki jo človek opravlja zagnano. Tako kot ustvarjalci iger imamo tudi mi, pisci o njih, svoj 'crunch time', ki običajno traja kak teden pred oddajo Jokerja v tisk okrog desetega v mesecu. Takrat sodelavci v e-predal odložijo največ tekstov, ki jih je treba redigirati (to pomeni pregledati tako slovnično kot vsebinsko, zato sem v kolofonu naveden kot Redigent, sin Lakturja in oče Vejičarja). Poleg tega imam v vedru še kup lastnih rib, ki jih je treba napičiti, od špilov do drugih člankov. Z idejami nimam težav, filet z njimi ima blizu štirideset postavk. Problemi so z uresničevanjem, ker ima dan samo tistih bednih štiriindvajset ur. Naj ga že podaljšajo.

Saj, mogoče se preveč ženem. Na orenk dopustu že dolgo nisem bil in ga kar pogrešam. Toda v tej industriji ni capljanja na mestu, Joker pa ima dvanajst in ne enajst številk letno. Avgustovska cifra ne sme biti nič slabša od ostalih, navsezadnje so bralci vajeni vzdrževanja nivoja in pričakujejo kakovostno storitev. Že tako moramo tekmovati z vsem internetom in tisoč drugimi kradljivci časa, pa še nič kaj poceni nismo. Zato delim usodo z radno snago Jesenic, Idrije in Titovega Velenja. Dvetedenski oddih na Korčuli ostaja na razglednicah.

Če vas zanima, kako Joker pravzaprav nastane, zgodba v osnovi niti ni posebej komplicirana. Človek iz JCTja napiše tekst na zadano tematiko in ga pošlje v redigentstvo meni, ki delam od doma, in Davidu. Pregledam ga in če je kul, ga zrihtam in pošljem naprej v oblikovanje. Če ni kul, dam opombe in predloge po telefonu, mejlično ali osebno. Isto stori David, le da on v primeru res slabega teksta ne štedi s slikovitim izrazoslovjem. Pisec včasih dobi nazaj dokument, ki ima več oblačkov s pripombami kot strip. In več besed, napisanih z velikimi črkami.

Poudariti gre, da ne delamo po principu sestankov, kjer bi urednik podložnikom razdelil iz tujih revij iztrgane liste / nabrane spletne nalove ter želel prirejene ali celo prevedene članke. Izdelki v Jokerju so avtorski in tisti, ki jih pišejo, se na tematiko itak spoznajo. Če se ne spoznajo, ne pišejo, simpl ko pasulj. Marsikdo jamra, ker nimamo tega in onega. Razlog je preprost – če nečesa ne bi naredili dobro, tega raje sploh ne storimo. Oziroma: če prispevek ni dober, ne bo objavljen in pika. Itak vsega ne moremo imeti, naše vsebine pa so že tako ali tako zelo široke.

Ravno zato, ker je kakovost na prvem mestu, je tako malo novih sodelavcev. Vsi bi drkali igrice, mnogokdo bi 'mal probal', le malo pa jih je pripravljenih v pisanje o njih vložiti trud in učenje foha. Marsikak novinec misli, da se je že rodil kot vrhunski pisec ali pa, da mal špilaš, neki naškrabaš in to je to, ni problem. No, je problem. Pisanje o špilih resda ni najtežje delo pod soncem. Najlažje pa tudi ne.

Ko je besedilo odobreno, gre v studio v postavitev. Avtor mora seveda prispevati dobre slike – če gre za opis, je močno zaželeno, da jih zgreba sam in da so na njih eksplozije. (Medklic: "A tudi na onih iz pasjanse in SimFarma?" David: "JA! Rodi stvori!") Na macu črke in podobe postavljač Febolin združi v to, kar gledate na papirju farbovitega magazina. Vsako oko ima svojega malarja, ampak osebno brez trkanja po prsih mislim, da nas je veselje pogledati. PDF s člankom potem roma k avtorju v pregled in dopis podpisov, ki pridejo k meni in od mene popravljeni v pisarno. Nato gre PDF še enkrat v pregled. In znova na koncu, ko je revija sestavljena.

Če se sprašujete, zakaj se kljub temu najde kakšna zatipkana napaka – zato, ker je teksta v Jokerju toliko. Na stran ga je povprečno za kakih 5000 znakov, pri čemer sem z oceno konzervativen. To pomeni kakih 350.000 znakih vsebine (s presledki) na en Joker. Štirje Jokerji in smo približno na dolžini Martinove knjige Igra prestolov. Je kar dosti za prečekirat, zlasti ker nimamo poklicnega korektorja, ki bi počel samo to. Še fotografi smo sami in tajnice takisto.

Sneti

LESTVINA d.d.
Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

	IGRA:	OCENA:
01.	COD BLACK OPS	84
02.	STARCRAFT II	89
03.	WORLD OF WARCRAFT	666
04.	SHIFT 2	80
05.	THE WITCHER 2	90
06.	CRYSIS 2	86
07.	ASSASSIN'S CREED 2	88
08.	FIFA 11	88
09.	DRAGON AGE 2	77
10.	DUKE NUKEM FOREVER	75

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, FREY 2, DEUS EX 2, UNCHARTED 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Iztok Molan iz Kapel (Blazin Angels 2 za PC),
- Filip Štirn iz Logatca (Rayman 3 za PC)

Kam gredo poleti delat gnojiščarji?

Na Pe-troli!

Razuzdano se je zvijala po pesku tropske plaže. Hotnica. Bila je starejša od dreves ob plaži. Mladost si je ohranjala tako, da je moškim kradla življenjske tekočine. Nisem bil ne prvi, ne zadnji. Skupaj s spermo mi je izpila kri. Umrl sem potešen in srečen, oblit z vonjem njenega mednožja, sežgan od mehkega čokoladnega sonca. The end.

A New Beginning



Takole izgleda, ko si prikažeš vsa aktivna področja. Vseeno bi si glede na slikovito lokacijo obetala bogatejših, bolj praktičnih ugank.



Špil se prične z milino na sosednji sliki, nakar se zavleče med kovinske zidove. Po zelenju in odprtem obzorju se ti kmalu močno stoži.

Da na nemško skupino Daedalic Entertainment velja računati, je pokazala odlična avantura The Whispered World (Joker 203, 82). Kasneje smo doživeli še psihično naporen izlet v dosti slabšem Edna & Harvey: The Breakout. Slednja igra je bila zgodnji poskus avtorjev, ki so ga nespametno prestavili v angleščino šele po uspehu Šepetanega sveta.

Spet od začetka

A New Beginning ima zato primeren naslov, saj je nov začetek istih avtorjev. Filigranski risankasti slog je podoben kot v prej omenjeni prav dobri Sadwickovi dogodivščini, a tematika je povsem drugačna. Otvoritveni čas so osemdeseta leta prejšnjega stoletja, kraj pa idilična norveška pušča. Povabljen si v kočo Benta Svenssona, tipičnega zagrenjenega upokojenca. Služboval je kot raziskovalec in pri tem pregorel, za njim pa je tudi osebna tragedija, saj je družino žrtvoval za službo. Zdaj si dušo celi ob ribarjenju in poslušanju psihiatrinje. Njegovo osamljenost pretrga helikopter z nenavadno mladenko, ki med bruhanjem krvi kriči, da je prifrčala iz prihodnosti. Ime ji je Fay in pripada skupini ekoloških aktivistov, ki potujejo nazaj v času, da bi preprečili jedrsko katastrofo. Ta je na Zemlji nenavadno hitro povzročila klimatske spremembe in prebivalstvo izgnala v bunkerje. Kot alternativni vir energije si obetajo vzpon modrozelenih alg oziroma cianobakterij, ki so prav Svenssonovo raziskovalno področje.
Fay Bentu pripoveduje o svoji preteklosti, ti pa njeno zgodbo lastnoročno igraš, dokler se štorijalna tokova ne združita. Tedaj penzionist in dekle postaneta moštvo. Prostega preklapljanja med njima ni, ampak ti ju igra dodeljuje izmenjaje, skladno z zgodbo. Podajanje slednje je naspolh domiselno. Ni animacij kot v videzno podobno razkošnem Runawayu, temveč kadri uletavajo v obliki stripovskih okvirčkov z govornimi oblački. Takisto so poskrbeli za govorjeno besedilo, čeprav igralci niso vrhunski.

Dopust na vrtini

Prologu sledi osem poglavij, ki te peljejo širom sveta in celo širom časa. Iz fjordov greš v postapokaliptični San Francisco, na naftno ploščad, v kongresni center in v brazilsko džunglo. Toda kljub tamkajšnjemu zelenju se prenaješ hladne kovine in znanstvenofantastične odmaknjenosti, ki zagreni predvsem uganke. Ker se lep del časa ubadaš z napredno tehnologijo, je ugibanja precej. Da alge preliješ iz ene posode v drugo, moraš naumiti celo proceduro vihtenja šlaufov in premeščanja posod. Komentarji ob vročih točkah sicer niso neuporabni, vendar pravega vodenja ni. Saj je res, da si navadno omejen na dokaj majhne lokacije in da se ti v žepih ne valja preveč artiklov. A nebo se pooblači, ko privršijo sprožilni dogodki in pojavljajoči se predmeti. To pomeni, da imajo lahko tvoja dejanja nepovezane učinke daleč stran in da moraš lokacije večkrat prečesavati. Ko pri tem ugrizneš v kakega neljubega hrošča, je okus za vedno pokvarjen. Delavec recimo ne odide iz menze, čeprav bi moral, in tako ne moreš do njegovih ključev v jakni.
Vprašljive vrednosti so miniigerne puzle. Iz razdrtih delov je treba sestaviti anteno, na konzolah obračati stikala in postavljati skakače, izostriti pravi del slike in podobno. Naloge niso prav mimogredne in če po njih predolgo brkljaš, se pojavi možnost za preskočitev. A kakor je to priročno, je potuha, ki se jo kmalu naučiš izkoriščati. Bolj vzgojno bi bilo, če bi vdelali dober sistem namigov.
Vmesnik sledi smernicam, ki so se v preteklosti izkazale za uspešne. Desni klik prikliče ličen inventarček, levi plavajoč krog z izbiro dejanj, medtem ko presledница pokaže vsa aktivna mesta. Ker je slednjih veliko in znajo biti zelo drobna ter nagnetena, storitev uporabljaš pogosto. A čeprav imajo interaktivne točke bogat nabor dejavnosti, je ponudba včasih zavajajoča. Ob ogledovanju znaka za sekret recimo ni na voljo odstranitve – snameš ga le tako, da iz žepa potegneš izvijač, Fay pa pri tem ne muksne nič koristnega. Nasploh je premalo poudarka na celostnem razumevanju zgodbe. Namesto da bi že ob obisku novega kraja približno vedel, za kaj gre, se navadiš metikulozno prečesavati vse točke, nakar iz zbranih predmetov in podatkov po koščkih sestavljaš sliko. Ker je vsa igra narejena v tej maniri, grozi, da se stalnega tipanja v temi naveličaš.

Antibiogram

Štorija sicer ima pomen in izobraževalno vrednost, saj ideja o čistejši energiji ni iz trte izvita. Biotehnologi dejansko iščejo načine, kako iz cepljivk pridobivati elektriko. Tudi moralno-etična nota se z bližanjem zaključka vse bolj krepi. Žal pa zgodbovni tonus vmes popušča in zlasti na naftni ploščadi razpade v niz eksplozij ter zarot. Sprva obetavna pustolovščina tukaj izgubi velik del smisla, saj potikanje po kovinskih kajutah in laboratorijih ni nič kaj privlačno. Škoda nespretnosti, saj je špil zastavljen smelo in bi bil lahko bistveno boljši.

***Navi** podreza zeleno sluz v petrijevki. Iz ene nastaneta dve, a se nič ne zaiskri.*

69 zgodba s težo ✔ stripovski kadri ✔ všečna podoba ✔ dober vmesnik ✔ nepotrebno zapletanje ✖ nespretno usmerjanje ✖ hrošči ✖ strojne puzle ✖

Daedalic Entertainment



Plahto z vrsticami čez pol zaslona poznamo iz prejšnjih iger. Tu je vsaj delno prosojna.



Premoženje je nanizano ob spodnji rob. Fay razmišlja, s čim bi začinila zakusko na kongresu.



Občasno moraš uporabiti gimnastične sposobnosti. San Francisco je primeren poligon za to.

Panzer Corps

Jojmene, še en opis potezne šestkotniške strategije začenjam z omembo Panzer Generala, legende iz devetdesetih. A tokrat imam najboljši razlog: Panzer Corps je dušna predelava SSIjeve legende za moderne čase.
Tovrstnih poskusov je bilo že nebroj, za povrh pa PGjevo igralno mehaniko uporablja praktično vsaka ljudska vojaška poteznica po Daytonskem sporazumu. Ampak tokrat ne gre za duhamoren zaslužkarski pofl, kakršen je bil nedavni Operation Barbarossa. Kot Hitler ob francoski kapitulaciji povem, da je gručica ljubiteljskih programerjev v sodelovanju z neodvisniškim studiem Lordz naposled udejanjila naslov, ki zmore zamenjati svojega vzornika.

Rožljanje gosenic

Tako kot Panzer General je Panzer Corps izmenična potezna strategija. Osredotočen je na nemške podvige v drugi svetovni vojni – zato, ker so njihovi tanki (panzerji) kul in so imeli nemški feldmaršali najboljši stil oblačenja. Premore dvainštirideset bojišč, od česar jih šest odpade na uvajalno kampanjo in deseterica na večigralstvo. Preostalih šestindvajset tvori enoigralsko kampanjo, ki je v maniri vzornika dinamična. To pomeni, da nas lahko naši uspehi pripeljejo do različnih bitk, tudi povsem fiktivnih, kot je napad na Moskvo leta 1943. Če smo dovolj sposobni, da nas ne zaustavita ne ruska zima, ne Rokavski preliv, se že po ducatu scenarijev potepamo po Ameriki, sicer krepavamo na vzhodni fronti.
Karte pokrivajo celotne velike ofenzive, od švabskega napada na skandinavske države do vdora v Sovjetsko zvezo, ter večje bitke, kot so Kursk in ardenska ofenziva. Na šesterokotnike razdeljeno bojišče premore raznolik teren, od step do mestec in gozdov. Vsaka vrsta ozemlja vpliva na manevrske in bojne sposobnosti naših podanikov. V sleherno polje se lahko stlačita ena kopenska in ena zračna enota v velikosti divizije. Te vsebujejo vse mogoče, od kotalečih se konzerv z začetka vojne do eksperimentalnih tankov maus. Skupaj je v igri čez štiristo različnih enot, ki so na nenacističnih straneh – Sovjeti, Američani, Italijani – dosegljive v večigralstvu.
Boji se odvijajo posamično, ena enota proti drugi. Toda spopadi soldate ne le poškodujejo, marveč jih tudi oslabijo (suppress), da so ranljivejši na naknadne napade v isti potezi. Po novem je dodana prvina iz Battle Isla: ko imamo okrog sovražnega polja nagnetenih več enot, dobi nasprotnik malus. Še ena lepa novost je možnost, da po premiku poklikamo drug tank in se nato vrnemo k prvotnemu za napad, česar prej nismo mogli.
Naša armada z uspehi postaja bolj pasja, saj enote pridobivajo izkušnje. Gledati tanke, kako z izkušnjami rastejo v božje pesti, je ena glavnih privlačnosti. Iz Panzer Generala 2 so vzeli heroje – može, ki se pojavijo ob večjih uspehih in okrepijo statistike posamezne enote. Razen tega sistem pozna vse kaprice od prej: topništvo, ki samodejno pomaga sosednjim kameradom, tečno vreme in vkopavanje. Enostavno, a z dovolj guljenja sivih celic in proslavljeno.

Viteški križec

Kar Panzer Corps pozlati, so zloščenost, prijaznost do igralca in dinamika bojev. Zasluga gre najprej umetni pameti, kakršne preproste vojaščine še niso videle. Računalo ne ždi na mestu, marveč rado izviduje, gre v protinapade in prebija fronto. Narava terena je zdaj malo drugačna in zahteva bolj raznolike sile kot poprej, ne le tankov. Iniciativa, ki narekuje, kdo ustreli prej, končno ni več premočan dejavnik kot v PG. Scenariji so odlično uravnoteženi in vlečejo, da tisti 'samo še en korak' počneš vso noč. A težavnost bo namučila tudi veterane, ker se naše sile med misijami ne obnovijo več samodejno. To botruje drugačni, zrelejši izkušnji.
Temu navzlic pa je Panzer Corps docela primeren za začetnike, če so le dovolj vztrajni. Priklicnih oken z informacijami mrgoli, uvajanje je dobro, vmesnik višek prijaznosti. Naslov iz škatle deluje odlično, brez znatnih hroščev, za kar je zaslužnih osemsto beta preizkuševalcev. Večigralstvo je podobno lahkotno, z znanim Slitherinovim strežniškim sistemom, ki stari način igranja po e-pošti s fletnim vmesnikom prilagodi sodobnim časom. Obstaja pa tudi vroči stolček, hotseat, kot se reče sedenju dveh za istim računalnikom.
Nekaj zamer vseeno je. Najprej to, da med scenariji ni afriških, ker jih niso zmogli napraviti, jih pa obljubljajo kot razširitev. Videz je lušten in hvalim simpatični vmesnik ter enote, a ne dosega podobe in animacij iz Fantasy Wars. In, navsezadnje, sistem ne simulira naprednejših operativnih elementov, kot sta poveljniška struktura in oskrba. Ampak to iz mene govori tečen veteran, kajti za nedeljske potezne generale je to po dolgem času naslov, ki ga res toplo priporočam. Dobri boste za mesec dni in več. Na Matrixgames.com hočejo zanj 35 evrov in vreden jih je. Adijo, Panzer General – dobrodošel, Panzer Corps!


Karto je moč z miškinim gumbom odmakniti za boljši pregled. Zaenkrat samo za eno stopnjo, več naj bi omogočili obliži. Igra sicer deluje v čuda ločljivostih. Ne se smejat, za poteznice to žal še danes ni pravilo.


Kak veteran utegne pogrešati risane animacije spopadov iz izvirnika, ki jih Panzer Corps ne pozna. A resnici na ljubo smo jih kmalu vsi izklopili. Tukajšnji hitri boji z nekaj plamenčki in rožljanjem čisto zadostujejo.

Aggressor s solzo v očeh postavi Panzer Generala v odmaknjeni kot. Njegov naslednik je tu.

87

vlečeee!!! ✔ mojstrsko zastavljeni scenariji ✔ umetna pamet na visokem nivoju ✔ enostavnost, zloščenost in prijaznost ✔ ni Afrike ✖ še kaka novost v sistemu bi bila fajn ✖ Lordz / Matrix Games

Battle vs Chess

Kakšni bi bili videti obračuni med šahovskimi figurami, je že pred dvajsetimi leti kazal Interplayev Battle Chess. Tam smo se zabavali ob deloma humornih in deloma krvavih tepežih, kjer so si kmetje in kraljice absurdno sekali glave ter pročdajali ude. A celo v tistih, bolj nedolžnih časih smo se animacij kar hitro naveličali. Ostal je povprečen šah, ki smo ga zaradi počasnosti tedanjih mašinc stalno priganjali, naj že končno naredi potezo. Battle vs Chess, ki se po Battle Chessu zgleduje do te mere, da je Interplay nemške avtorje tožil in za nekaj časa dosegel odlog izida igre, je resda hitrejši in z več obstranske vsebine. A temeljni problem je enak: ko vidiš vse animacije, kar ne traja dolgo, je izdelek ob zajeten del privlačnosti.

Figure oživljene

Hec je torej v tem, da opazuješ bitke, ki se sprožijo, ko hoče ena figura požreti drugo. Bele figure (Order) so warhammerjevski nebeški soldati, ovešeni z zlatim okrasjem, črne (Chaos) pa demonsko hudičevska zalega. Toda razlik med njimi je premalo. Kmetje na beli strani so sicer vojaki s ščiti in meči in na črni impasti zobatci. A ostale figure so kopije ena druge z malenkostnimi spremembami – kamnite trdnjave, ki se teleportirajo na daljavo, kopitljajoči skakači, duhovniški lovci, krilati kraljici, mogočna vladarja. Četudi temačneži s sovražnikom opravijo z več ihte, svetlobneži pa elegance, in četudi obstajajo razlike v gibih ter oborožitvi, je uniformiranost pretirana. Takisto obračuni niso dovolj žmohtni. Figure se posekajo, zbijejo v tla in scvrejo z magijo, a skoraj vse animacije so zadržane in brez energije. Sovrag faše meč med rebra in izgine v pišu dima ali pa ga nekdo s kladivom po buči, da pade vznak. Zeh. Pri tem ni dretja ali ječanja, tako kot je revna glasba. Vsaka vrsta boja ima le eno varianto, zaradi česar se animacije kmalu izčrpajo in te prisilijo, da tiščiš X za pohitrenje. Najbolj pa preseneti, da je v igri le en nabor animiranih figur. Glede na polno ceno in izid na vseh aktualnih sistemih bi si jih zaslužili več.

Mogočni ostalnik

Toda standardna šahovska igra je v bistvu najmanj zanimiv vidik BvC, saj je špil privlačnejši, ko se loti predrugačenja pravil. Na okus tega prideš že v kampanji s po petnajstimi linearno nanizanimi misijami za vsako stran. Štorija je sicer klišejski fantazijski šodr, kakršnega v zvezke pišejo zasanjani osnovnošolci, pitani z dieto D&D. A naloge se izkažejo, saj dostavijo raznolike pogoje za zmago. Ponekod je treba oživljati enote ali matirati z določeno vrsto figure, drugje nadzorovati označena polja, da vidiš nasprotnika, ne fasati šaha ali paziti na pasti, ki jih vidijo le kmetje. Težavnosti ni moč izbrati in dasiravno so prve zadače za nekoga, ki šah obvlada, lahke, proti koncu ni heca. Variacije na temo so vidne še marsikod. V ločenih partijah je moč izbirati postavitev figur, od normalne prek zmedene do take, kjer jih razpostaviš na lastno pest. Tutorial dobro razloži osnove šaha, medtem ko sta duel in battlegrounds akcijska modusa, kjer nadzor v bojih prevzameš sam. V duelu stiskaš tipke, kot velijo pokazatelji na zaslonu, battlegrounds pa je storjen po zgledu akcijskih sekljačin, kjer ob zavzemanju polja pride do obračuna obeh sprtih in še okoliških kosov. Tu svojo figuro nadzoruješ direktno, z njo tekaš po ozko omejeni areni, blokiraš in deliš šibke ter močne udarce.

Samotarja nadalje čaka privlačen nabor miniiger in problemov. Prve zastopa jemanje kristalov, za katere dobivaš točke, dočim med probleme sodijo situacije, kjer je treba mat izvesti v določenem številu potez. Večigralstvo je mogoče na enem računalniku, po lokalni mreži ali po netu v petih načinih: običajnem, z razpostavljanjem namesto premikanjem figur, zmagovalec je tisti, kdor izgubi vse podanike, dve potezi namesto ene in boj s pritiskanjem tipk. Svoj rating vidiš na spletnih lestvicah, žal pa je na netu malo ljudi. Takisto gre obžalovati umetno pamet, ki ji temelji iz Fritza 11 ne pomagajo. V kampanji je odzivna, v posameznih partijah, kjer ji je moč izbrati napredenost od 1 do 9 in se odločiti za običajne 2D-figure, pa počasna. Moči ji ne morem očitati, toda če šah ne zmore instantno odigrati sicilijanke, ga imam lahko upravičeno za kilavega! Tudi v kampanji ima čudne popadke.

Čemu sploh nabaviti?

Kot program za resno igranje šaha je BvC problematičen. Najprimernejši je kot orodje za podajanje osnov mlajšim začetnikom, saj dvomim, da boste starejši nepodkovanci navdušeni nad mlatenjem. Izkušenejši pa boste uteho našli v izzivih in kampanji. A eni in drugi počakajte na vsaj polovično znižanje. Če ob obilju klasičnih šahovskih programov, spletnih strani v slogu Chesscube.com, ki merjenje moči proti nasprotnikom z vsega sveta nudijo zastonj, in šahovskih klubov, Battle vs. Chess sploh potrebujete.

***Sneti** se v tejle risankasti mlatilniški inkarnaciji kraljevske igre ne počuti prav vladarsko.*

60 **dosti načinov ✔ zanimive misije v kampanji ✔ kul izzivi in uganke ✔ le en nabor animiranih figur ✖ vznemirjenje ob opazovanju bitk hitro poide ✖ težave z umetno pametjo ✖ polna cena je pretirana ✖**

Zuxxez / TopWare



Spodaj vidiš temelje Battle vs. Chessa, se pravi klasične šahovske partije z animiranimi fantazijskimi figurami, ki si preštevajo rebra. A to je še najmanj privlačen vidik igre, saj se risankavo bojevanje hitro izčrpa. Ostanejo domišljijske misije v kampanji, ki predrugačijo pogoje za zmago, in troje alternativnih prijemov na zgornjih slikah. Levo so ločeni izzivi, kjer je treba s premikanjem figur s plošče odstranjevati kristale, v sredini borba s QTEji in desno realnočasovni boj.

AI War

Na mojem zaslonu se bo razdivjal spopad. Floto štiristotih vsemirskih ladij sem približal malo manjši sovražni skupini. Urejene zelene ikonice hitro zmanjšujejo razdaljo do rdečkaste neprijateljske gruče, nekakšne nasršene žoge. Najprej užgejo ionski kanoni težjih plovil, katerih salve v sovražni formaciji puščajo zevajoče praznine. V naslednjem hipu poletijo izstrelki raketnih fregat, ki prizor napolnijo z rojem pikslov. Ko se vmešajo še lovci in bombniki s svojimi majhnimi projektili, pa nastane totalna norišnica.

Ne moti speče UP

Boji v neodvisni vesoljski realnočasovni strategiji AI War, članici podžanra 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate – raziskovanje, širjenje, izkoriščanje, iztrebljanje), so hitri in srditi. Četudi lahko potek časa nastavljam, ikone izginjajo, kot bi mignil, in čudno odporen na tvoja orožja. Kar zna biti sitno. AI War je namreč strašljivo ogromna in kompleksna igra celo za starošolskega stratega, kot sem jaz. Že uvajalne naloge so mi vzele več kot pet ur, pri čemer sem zgolj popraskal po vršino. Mnoge nianse so namenjene tistim, ki špile še znajo odkrivati kot otroci, saj za to potrebuješ obilo radovednosti. Vmesnik vsebuje navdušujoče število orodij za avtomatizacijo, ki pridejo prav, ko imaš v oblasti čez petdeset osončij. A učil sem se jih več tednov in še bi si želel kakega dodatnega pomagala.

Takenako AI War ni za ljudi, ki iščejo pripoved, kajti med modusi osrednje mesto zaseda opisana kampanja za enega do osem (spletno ali lokalnomrežno povezanih) ljudi na naključni karti galaksije. V vseh primerih se borimo proti dvema Aljema, med sabo





Kot kaže galaktična karta (levo spodaj), postane krdelo naših sistemov globlje v igri zajetno. Toda črvine so postavljene tako, da lahko ustvarimo obrambno črto in gradimo obrambo zgolj v izpostavljenih osončjih (desno spodaj). Tedaj računalnik ponavadi udari z meganapadi tisočih plovil (zgoraj).

znaten del časa gledam v seznam ladij v skupini, ki vztrajno izgublja številke. Na srečo počasneje kot sovražnik. Pogled lahko čisto približam in tedaj se oznake vrst plovil spremenijo v posamezne raketice, križnike ter vsemirske zajemalke, lično izrisane v pikselartu. Ko sem jih uzrl prvič, sem se koj spomnil na Tyrian. Na drugi strani se kamera ob odmikanju ustavi šele ob vsem sončnem sistemu. AI War ne nosi zaman oznake 'Supreme Commander v vesolju'.

Tudi industrijski temelji, na katerih stojijo mogočne flote, sprva malo spomnijo na omenjeni naslov. Vsakega od sončnih sistemov, ki sestavljajo karto galaksije, je treba izkoristiti z zbiranjem železa, kristalov in elektrike, kar nato goltajo tovarne. A rudniške postaje zna špil ustvarjati samodejno, poleg tega pa obstaja zgornja meja, ki preprečuje, da bi jih moral nenehno množiti. Zato se lahko bolj osredotočim na obrambo in osvajanje.

Sovražna flota je zdaj izginila v ognju plazme in kmalu ji sledi osrednja vesoljska postaja v tem sončnem sistemu. Zmaga! Vendar le majhna, začasna. Igra namreč javi, da je sovražna računalniška inteligenca zaradi moje neizrekljivosti postala bolj agresivna. Dobesedno: moja nasprotnika v AI War sta dve umetni pameti, ki sta se strgali z verige in izbrisali večino človeštva. Zdaj je na meni, da rešim položaj, pri čemer pa sem številčno in tehnološko hudo podhranjen. Hakeljc je v tem, da moram silicijska behemota čim manj opominjati nase, sicer hitro fašem uničujoč protiudarec. Toda po drugi strani sem prisiljen zasedati sončne sisteme v iskanju surovin in boljše tehnologije, saj se moje štartne barkače ne morejo kosati s trikrat energetsko ščitenimi upepeljevalniki s trilijoni življenjskih točk, ki varujejo glavne kompjuterske možgane.

Epska velikost, še bolj epska težavnost

Igranje AI War je nenehno šahovsko iskanje ravnotežja med napadanjem in potuhnjenostjo. Kampanja, ki odvisno od spočetka določenih sistemov (od 10 do 120) traja nekje od pet do dvanajst ur, je zato nohtegrizna od začetka do konca. Silicijski sovrag je tečen, pretkan in srhljivo ... človeški. Genialno preizkuša mojo obrambo, grdo izrablja nebranjene črvine, okoli katerih nisem postavil dovolj obrambnih stolpov, vešče napada z ladjami, proti katerim nimam pravega odgovora.

Različnih plovil je več sto, od malih frčal do ogromnih križark. V tej kopici hitro najdeš zagamanca, ki je ne. Je pa fajn, da se je moč pridružiti igri, ki že teče. Poleg tega obstajata branjenje pred navalom ladij v stilu tower defensa in kanec štorije v dodatkih The Zenith Remnant in Light of the Spire, ki ni ravno opevanja vredna. Zaradi številčnosti plovil ter dejstva, da v boju ne zbirajo izkušenj, se porazgubi tudi njihova osebnost. Če se spomnite Homeworlda, veste, da so je imele ladje tam precej.

Toda kdor meni, da ga te reči ne bodo motile, naj s Steama le pobere temeljni špil AI War: Fleet Command za štirinajst evrov oziroma prej omenjena dodatka za skupno slabega dvajsetaka. Zlasti Light of the Spire je s svojimi razširitvami, kot so dodatni igralni načini, obvezen. In zraven navduši kakega kolega, saj je igra v več še imenitnejša. Dobil bo eno zanimivejših realnočasovnih strategij zadnjih let.

***Aggressor** v temi vesolja ugiba, kaj mu bosta skozi črvino poslala silicijska Hannibala Lecterja.*

85 odlična umetna pamet ✔ ogromna in stalno napeta ✔ uživaško večigralstvo ✔ podroben vmesnik … ✔ … ki pa zahteva res vztrajno privajanje ✖ medel karakter ladij ✖ manko pripovedi ✖ Arcen Games





Zgoraj levo in spodaj na sredini vidiš primerka šefov, katerih vzorci niso kompleksni, a jih je treba vseeno naštudirati. Desno zgoraj je nenavadno mešanje futurizma s preteklostjo. Fino je, da se zaslon premika tudi levo in desno, kar pomeni širše igralno polje, dočim je eden od nivojev enako labirinten kot v Ikarugi.







Jamestown

Pasji dnevi, ki vladajo med pisanjem tegale članka, niso najbolj primerni za nažiganje hardkor šuterja, kakršen je Jamestown: Legend of the Lost Colony. A kljub švicu, ki mi teče raz pordela lica, in navzlic vročinskim razmeram, katerih ne omili niti bosanska klima (čeber hladne vode za noge not namakat), je tale energetični, garažni, od zgoraj gledani shoot'em-up zelo privlačen. Izvirnost mu načeloma ni vrlina, saj se obilno napaja iz znanih japanskih predstavnic žanra, kot sta DoDonPachi in Ikaruga. A vesoljske streljačine so tipično avtomatno-konzolna zvrst, ki na PC izven emulatorjev pokuka malokrat. Zato je na platformi, ki se rada nostalgično spominja Raptorja, po svoje originalen.

Na Marsu napada

A tudi zaradi česa drugega. Recimo postavljenosti ne nad napadeno Zemljo, ne v kako oddaljeno galaksijo, polno lovkoglavcev, marveč na Mars leta 1619, ko se tam odvija vojna med Anglijo in Španijo. Ne sprašuj. Štimunga je istočasno steampunkovska, futuristična in zgodovinska, kot bi amigin Banshee srečal Gradiusa. Vsekakor pa redko videna.

Tako kot kakovost grafike, za katero so poskrbeli trije pravi mladi indiejanci iz ameriških Final Form Games. Nič poligonov, le na roko narisana pikselartarija, ki je videti slastna. Ozadja so podrobna in barvita, polna objektov ter paralaksno muvajočih plasti, ki kljub temu ne motijo akcije. Peterica nivojev je tematsko različnih, od travnih planjav in črnikavega templja do močvirja ter jaškov. Po njih se drenjajo jadralske topnjače in kibernetske spake, laserski obeliski in vojaki s flintami, goreči gozdovi ter velikanski šefi, raketnjače in rože, ki bljuvajo plazmo.

Vse spremlja izvrstna glasba in okruški odbite štorije, ki jo kvasijo statične stripovske sekvence. Lahko jih preskočiš, vredno pa si jih je ogledati, da vidiš, kako zlahka mumile zavdajo še tako stasitim mladcem.

Bahanje

Smisel je enostaven: z ladjico med premikanjem ekrana navzgor postreliti vse, kar moreš. Plovilce, v katerem sedi tvoj avanturist, pozna običajno nažiganje, za katerega je treba le držati tipko, močnejši strel in 'vaunt' – bahanje. Ta je ključnega pomena, saj v enem združuje ščit in množilnik točk.

Kleč je v tem, da se moraš stalno odločati, kaj ti je pomembneje: točke ali preživetje. Ko rešetaš sovražnike, iz njih pada zlato v obliki matic in kolesja. S tem, ko jih pobereš določeno količino, napolniš merilnik in dobiš pravico, da sprožiš bahanje. Tedaj ladjico na kratko obkroži ščit, ki priletavajoče izstrelke spremeni v točke, množilnik točk skoči na dvakratnega, tvoje krogle pa delajo za polovico več škode. Nabiranje zlata iz sovražnikov med bahavostjo dviga sproti pojemajoči merilnik, po katerega izteku dobiš točkovno nagrado. Lahko pa ga vmes prekineš, s čimer ustvariš krajši in manjši ščit, ki te lahko reši smrti.

Zanjo je dosti priložnosti, saj je Jamestown trd špil. Osnovna težavnost ni prav visoka, a tu ne spoznaš prave narave igre, ki se močno spogleduje z naslovi bullet-hell. Na višjih zahtevnostih proti tebi letijo nizi, grozdi, včasih prave nevihte krogel, proti katerim nimaš druge obrambe kot ščit in križarjenje skozi krogelne plohe. Slednje je mogoče zato, ker je na zadetke občutljiva le pilotova betica na sredini ladjice.

Ne znajo le Japanci

Višja kot je izbrana zahtevnost, več je sovražnikov in krogelnega pekla. In vanj se je treba spustiti, drugače ne vidiš vsega. Če se držiš nižjih težavnosti, imaš dostop le do treh od petih nivojev, ki jih izbiraš na nadkarti. Stopnje so že tako ali tako dolge le po nekaj minut in čeprav je poanta v tem, da jih preigraš nekajducatkrat za čim višji rezultat, na voljo pa je modus gauntlet, kjer si sledijo eden za drugim, je temeljna vsebina nekam shujšana. Po drugi strani pa je mojstrovanje zadovoljujoče, saj so valovi raznoliki in precizno načrtovani, vdelane so spletne lestvice, medtem ko težavnostna krivulja raste pretežno zvezno. No, če odmislim drugi nivo, ki dela sive lase tistim, ki bi radi igro preigrali na enem 'žetonu' s tremi življenji (1cc).

A mesa na Jamestownu vseeno ni tako malo. Za dublone, ki so odvisni od končnega rezultata, kupiš dodatna plovila, ki znajo orenk predrugačiti pristop. Osnovnemu se pridružijo tako, kjer curek izstrelkov premikaš v polnem krogu; onako, ki predse pošilja kugle energije; ter bombnik, ki je tolikanj silnejši, kolikor bližji je sovražnikom. Pozabiti ne gre na številne težke, toda domiselne ločene izzive v slogu 'preživi dvajset sekund' in 'naberi toliko točk v časovni omejitvi'. Še manj pa na sodelovalno igranje, ki ni namenjeno le dvema, marveč tudi trem ali štirim ljudem. V ta namen igra podpira dodatne tipkovnice, miške, ploščke in palice, finta pa je v oživljanju padlih sotrpinov, če zadnji na ekranu preživi odštevanje. Višja kot je težavnost, dlje ta traja. Kulersko, čeprav je treba opozoriti, da je v družbi igra lažja, saj boleha za tipičnim sindromom, ko ji avtorji ne prilagodijo dobro količine in valov sovragov. Ter da je co-op samo lokalen, ne interneten. Čeprav, ali ga imamo za borih osem evrov na Steamu pravico zahtevati?

Ampak to res niso velike zamere in če si ljubitelj šuterjev, le ubodi Jamestown. Z njim bodo celo zimski dnevi hitro pasje vroči.

Spedenan izvenzemeljski šmajseraj, ki je izšel samo za računalnik? Sneti investigira.

82 domišljena strelska mehanika ✔ raznolike stopnje, dodelani valovi in štiri ladje ✔ sodelovanje in izzivi ✔ nizka cena ✔ vitka ✖ manj spretni ne bodo videli vseh stopenj ✖ Final Form Games

Cars 2



Avtorji Avalanche so za Cars 2 pod budnim Pixarjevim očesom vzeli najboljši mogoči koncept: dirkačino, ki se močno spogleduje z Mario Kartom. Ker smo pecejaši za tovrstne igre praviloma prikrajšani – svetla izjema v tej smeri je bil lanskoletni Sonic & Sega All Stars Racing –, si gotovo želimo spodobnega naslova v tem stilu. In glej, dejansko nismo dobili še enega licenčnega ščiša!

Vsak je tajni agent

Navezava na film je precej ohlapna. Izbereš si enega od dvajsetih junakov iz risanke, med katerimi so prisotni praktično vsi, od Strele, Dajza, McMine in Hajdi do Francesca, Luigija ter smešnega viličarja, nakar se podaš v karierni način. Ta te po nekaj uvajalnih vožnjah postavi v kožo frišnega agenta avtomobilske tajne službe, ki mora preprečiti novo zlobno nakano Profesorja Z, za katero pravzaprav ne izveš, kakšna bi naj bila. Le sodeluješ v 'misijah', večinoma dirkah, ki jih dobivaš skozi hologramski vmesnik. Nobenega okolišanja, raziskovanja, intrig – šteje le, kdo prevozi ciljno črto. Z uvrstitvami na prva tri mesta dobivaš izkustvene točke, ki ti omogočijo dostop do novih sklopov nalog. Hkrati z dosežki odklepaš bonusne avtomobile, proge in moduse, ki jih lahko potem nažigaš v prostem načinu.



Metalca raket, namontirana na dobrodušnega Strelo McQueena? Mar vohunskim organizacijam in založnikom ni nič svetega? Jasno, da ne, če pripomore k igralnosti. In te imajo Cars 2 v izobilju.



Dvojni pritisk na turbo, ko ga napolniš do kraja, te napravi neranljivega in superhitrega. Zaščitno polje pa povrhu še zbija tekmece.



Bližnjice so za zmago malodane nujne. Praviloma jih je težko zadeti in še teže speljati. Tu se izkaže, kdo je mojster.



Prav slastno se počutiš, ko se obrneš naokrog in v soigralca pošlješ izstrelek. Namesto da mi diha za vrat, je zdaj na zadnjem mestu :).

Pa to je za otroke!

Prvih nekaj dirk, ki jih odvoziš, je smešno enostavnih. Tiščiš gumb za plin, rutinsko zavijaš in se sprašuješ, zakaj bi kdorkoli, starejši od pet let, hotel to početi. Nakar začne špil počasi dodajati napredne finte, ki jih spoznavaš v hologramskem učnem programu. Tvoj avtoček zna sčasoma skakati, butati nasprotnike, v zraku izvajati premete in obrate, driftati ter voziti po dveh kolesih. Omenjene karafeke ne rabijo le polnjenju črte za turbo pospešek, marveč pomagajo ohranjati hitrost skozi ovinke nalik Mario Kartu. Prav tako z njimi dosežeš bližnjice na progah. Teh ima vsaka kar nekaj in več kot z njimi pridobiš, nevarnejše so.
Tako kmalu ugotoviš, da sta začetna enostavnost in počasnost tu na rovaš položne učne krivulje. Ta ti da čas, da se privadiš lastnostim vozila in jih znaš čimbolje izkoristiti. Razmerje med hitrostjo in vzdržljivostjo različnih avtomobilov (najhitrejši je ravno viličar!), ki ga spočetka zanemarjaš, kasneje postane jako pomemben element na poti do zmage. Ko imaš drsenje in uporabo turba v malem prstu, igra namreč postane hitra ter neusmiljena.
Stvar postane še zanimivejša, ko avti na plano potegnejo oborožitev. V bojnih dirkah so po progah posejana orožja, od strojnic in metalcev raket prek oljnih madežev ter nagaznih min do satelitskega laserskega žarka, ki spraži vse pred tabo. Z njihovo uporabo hitro prehitiš tekmece – oziroma si kojci žrtev sam, dasiravno si že premočno vodil, zopet tako kot v Mario Kartih. Po barvi znakca za bonus lahko sklepaš o moči orožja, ki ti bo dano, a v končni fazi ti ga izbere špil. Na srečo ti po Nintendovem zgledu da kako hudo reč, če si bolj zadaj. Spredaj je itak ne potrebuješ. Prav tako v bojevalnih dirkah pride do veljave vzvratna vožnja. Pravo veselje se je na ravnini obrniti in najbližjemu zasledovalcu poslati raketo v nos. Ni pa to enostavno, saj se hkrati obrnejo kontrole in levo postane desno. Če nisi pazljiv, hitro končaš izven proge.

Ne le brum brum, tudi pok pok!

Razen dirkanja med nalogami najdeš napad, kjer moraš v omejenem času z butanjem in streljanjem onemogočiti čimveč jugov (vsak ti doda nekaj sekund bonusa), in preživetveni način, kjer bežiš pred Profesorjem Z, ki te hoče sestreliti s helikopterjem. Tu si igralni čas podaljšuješ s pobiranjem baterij, ki so vsake toliko posejane po idealni liniji. Najbolj bojaželjni bodo z veseljem pograbili lov, kjer moraš v zaprtih arenah odstranjevati val za valom Zastavinih paradnih konjev, ki se jim pridružita še profesorjeva pribočnika. Slednja sta oklepljena, kar pomeni nič butanja, in te za razliko od jugov aktivno napadata. Prav ti modusi špilu dodajo raznovrstnost. Prog je navsezadnje le petnajst in kaka več ne bi škodila, magari samo prezrcaljena ali vožena nazaj.
Vse to lahko počneš v dvoje, kar je bila bojda glavna zahteva Pixarjevega direktorja. Tako karierni način kot prosto igranje sta mnogo bolj zabavna, če imaš ob sebi prijatelja ali družinskega člana, s katerim lahko sodeluješ ali sta rivala. Igranje na razdeljenem zaslonu je pregledno, vzvratna vožnja pa postane prašičja tehnika, za katero komot fašeš igralni plošček v glavo. Joypad je itak priporočljiva nadzorna metoda, saj sta roki na tipkovnici hudo zaposleni.
Poleg tega sta zgolj za multi rezervirana še dva načina: bojna arena in disruptor, po domače deathmatch in lov na zastavo. Oba sta hudo zabavna, zato toliko bolj zmoti, da je špil namenjen le dvema igralcema samo za istim računalnikom ali konzolo (špil je na vseh sistemih enak). Baje je to zahteval gospod Lasseter, za krepitev prijateljskih vezi.
Cars 2 ima sicer premalo prog in lepo bi bilo, ako bi podpirala več igralcev kot dva ter imela spletno udejstvovanje. A iz začetne luštnosti preraste v presenetljivo pošteno arkadno avtomobilščino. Strela!

Prmej, da se Quattro ob igrici dosti bolj zabava, kot se je med ogledom risanke. In Francesco je boljši od Strele!

74

veliko igralnih modusov ✔ le navidez enostavna ✔ večigralstvo je super … ✔ … a samo za dva človeka na isti mašini ✖ kaka proga več ne bi škodila ✖

Avalanche / Disney Interactive

Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2

Ko tekaš med ruševinami in k destrukciji prispevaš še sam, se ti šola kar zasmili. A taka je cena svobode.

Desni mišji gumb pogled približa in olajša merjenje. Tale rdeči žarek bi kar bolel, če bi ga Neville dobil v glavo.

"Ron, tace stran! Ne bom se mečkala tu pred vsemi!" "Tiho, bejbi. Kdo pa naju vidi? Mogoče bazilisk?"

Redek primer rabe okolice je, da čarobni izstrelek pošlješ v baklo. Eksplozija capine ožge, zmaja pa zamoti.

Večkrat se ponovijo sekvence, ko se Hermiona trudi z odklepanjem vrat in jo je treba braniti pred tolpami.

Merjenje moči med Harryjem in Mrlakensteinom je večdelno. Zaključek je bliže vrtenju kolebnice kot usodnemu boju.

Da so filmarji Svetinje smrti razčesnili, pomeni poleg dvojice filmov tudi dve igri. In skrajno malo časa za razvoj. Rezultat je na dlani: čeprav so bile prve igrarske Svetinje obupne, špila v osmih mesecih niso postavljali na novo. Godljo so le nekoliko pogreli in na mizo spet počili tretjeosebno streljanko, kjer trpežni parklji štejejo več od možganov in srčne privrženosti lončarstvu.

Pregrevanje palice

Harry torej znova postane šiba božja, ki na poti do Mrlakensteina iz palice seje bolečino. Blodenja po pušči je zdaj konec, saj lov na skrižvne vodi nazaj v čarovniško civilizacijo. Pričneš v banki Gringott, sledi mikastenje v zasneženi Meryascoveeni in nato pogrom na Bradavičarki. Stopenj je dvanajst in vsaka zahteva kake pol ure besnega nažiganja. Načrtovane so kot zaokroženi odkruški iz filma z nekaj razširitvami. Ubadanje s skrižvni in čustvenimi vidiki zgodbe je postransko ter ponižano na animirane vmesne sekvence. Znebili so se tudi tiholaznih nalog, kakršno je bilo skrivanje pod plaščem nevidnosti.

Levji delež je tako posvečen odstranjevanju grmad sovražnikov. Banda se prične z bančnimi varnostniki, sledijo trume grabežev in jedcev smrti. Vmes se prikotali kak večji zobatec, recimo zmaj in čreda velikanov. Spoprijemi so kot poprej razkosani na krajše bitke v omejenih okoliših. Napredovati ne moreš, dokler ne pade še zadnji capin, kar je presneto duhamorno. Podkuriš jim s šestimi napadalnimi uroki, med katerimi so hromi, zroxis, kamnitis totalis in oviralis. Med coprnijami je tu še zaščitni hitinium, nova pa je možnost udejanjanja oziroma prestavljanja v prostoru. Slednje je mišljeno za skoke v oddaljene zaklone, a ni preveč uporabno.

Urokov ni prav veliko in čarodejniška palica se ti ob besnem proženju ene in iste coprnije upeha. Zato moraš med abrakadabrami menjavati, sicer kmalu ne zadeneš ničesar več, čeprav si od klikanja skoraj izpahneš prst. Ta omejitev je spočetka kar cokla, saj še ne znaš vseh coprnij. Tudi kasneje te sistem sili v stalno kolobarjenje. Bržda so s tem želeli spodbuditi rabo različnih urokov in simulirati naboje, a ta pristop v tako enostavni igri ne deluje dobro. Resnične potrebe po različnih zaklimbah so zelo omejene, poleg tega čarovniška palica pač ni revolver, še manj strojnica. Zlasti nadležno je, ko se nate zgrnejo roji ogab, ti pa prisilno motoviliš z uroki, ki odpovedujejo po tekočem traku. Ob tem se ti znajo neprijatelji udejanjati za hrbet, te obkrožiti in biti nasploh precej zoprni. Da je merjenje zanič in da kamera odpove, ko moraš koga na gobec povsem od blizu, ne pripomore k uspehu.

Pecejaši pri tem lahko vihtijo miš in tipkovnico, a joypad je udobnejši. Na konzolah je špil vsebinsko enak, le da ima nekaj nadzornih prilagoditev. Verzija za xbox 360 se je znebila podpore kinectu, tako da opletanja z rokami ni več. Wii in PS3 uporabljata navezo mahala, s katerim meriš, in nunčaka oziroma navigacijskega kontrolerja za premikanje.

Gori pod nogami

Za posebej napete trenutke so si zamislili skriptane sekvence, kjer junak proti zaslonu beži pred pogibeljo, ti pa ga usmerjaš in čez hrbet prožiš uroke. Hermiona in Ron tako šprintata iz poplavljene dvorane skrivnosti, Neville mora uiti grabežu na podirajočem se lesenem mostu, v dvorani KŽTD pa je treba uteči pobesnelemu ognju. A žal je nadzor povsod plavajoč in frustrirajoč, da je kaj. Vsaj shranjevalnih točk je dovolj.

Čeprav večino dela opraviš s Harryjem, je v igri dobršna mera ženskega besa. Hermiona pred pajki brani Rona in oklofuta Fenrirja Siwodlacka, McHudurra kljub osteoporozi strese iz hlač Rawsa in velikane, Ginny se meče na vse strani v bitki na dvorišču, dočim njena mama prebuta Krasotillyo. V šefovskih spoprijemih doživiš prgišče enostavnih sekvenc QTE, kjer moraš v pravem trenutku pritiskati zapovedane tipke. Niso pa direktorski prepiri v primerjavi z ostalimi nič posebnega. S tipičnimi razbojniki imaš mnogo več dela, ker težavnost leži v številčnosti. Sovragov je včasih toliko, da je potreben že občutek za nadzor množice, s hitrim odstranjevanjem najbolj nevarnih kanalj. Res škoda, da kamera pri tem tako rita. Gnusobe se namreč udejanjajo vsepovprek, tudi zelo daleč, na nižja pobočja in celo strehe.

Odprem se na kraju

Tako kot prejšnje Svetinje se nadaljevanje jemlje skrajno resno. Barve so mrakobne in v pehanju za filmskim občutkom na zaslonu spet ni nikakršnega pokazatelja zdravja. Če te preveč nalomijo, se slika zamegli in izsesane barve pretijo, da boš kmalu na tleh. Okrevanje je samodejno in hitrejše, če se potuhneš v zavetje. Lokanja zdravilnih napitkov ni, kakor tudi ne rabe predmetov in ugank. Obenem razočara, kako mimogrede je vsega konec. Od Bradavičarke po strastnih bojih resda ne ostane dovolj, da bi napravili modus za prosto igranje. A kljub temu je premočrten sprehod brez omembe vrednih skrivnosti in dodane vrednosti boren zaključek sage. Odsotnost večigralstva ji prav tako ni v ponos.

Čeprav je drugi del Svetinj bolj prečiščena izkušnja od prvega, je daleč od prijetne, dobro narejene igre. Ozkosrčnost, okoren nadzor in trmasta enoličnost vztrajajo vse do konca. Vse skupaj še posebej pusto izpade v primerjavi z Legovim Harryjem. Glede na tamkajšnjo razgibanost je tole otopel, votel ribežen, ki kani dogajati le najbolj revnim na duhu. Ostali bomo raje počakali na konec leta, ko si obetamo nov Legov zvarek.

***Navi** si razbeljeno palico hladi v kozarcu grenivkinega soka.*

43 nekaj spektakularnosti ✔ uporna kamera in nadzor ✖ nenavdihnjenost ✖ palica zakuha ✖ ponavljanje brez konca ✖ Electronic Arts





Grafika ostaja prelestna in igra ne skopari z velikimi eksplozijami, rušenjem najrazličnejših stavb ter špricanjem krvi. Oblikovalci so se izprsili in dostavili okolja z vsemogočih bojišč, od Pacifika in Afrike do ruskih kolhozov ter idiličnih francoskih vasic.





Men of War: Assault Squad

Ukrajinski studio Best Way se je znašel v čudnem položaju. S posrečeno realnočasovko Soldiers: Heroes of WW2 (J133, 86) so spopade v drugi svetovni vojni ponazorili z vidika manjših skupinic. Uspeli so pričarati tisti napeti pridih vojnih nadaljevank, kot je Band of Brothers. Toda ko so hoteli s Faces of War (159, 67) ta recept preslikati na bolj grandiozne proporce, jim je spodletelo. V Men of War (189, 76) so luknje v dizajnu pokrpali, a še zdaleč ne idealno. Ogromna samostojna razširitev Assault Squad je še en poskus v to smer. V čem je bil problem, ki ga zdaj niti ni več?

Vzdušje na kubik

Serija Best Wayevih realnočasovnih strategij je zasnovana okrog pedantnega ukvarjanja z vsakim pešakom posebej. Pogled je sicer klasični moderni s prosto kamero. Toda grupno pošiljanje soldatov v juriše se konča klavrno. Prvič zato, ker sil ne množimo serijsko v oporiščih, marveč jih imamo omejeno količino in jih ne moremo lahkih src pošiljati v mesoreznico. In drugič zaradi tega, ker je treba za uspeh veščе skombinirati vrsto posebnih sposobnosti svojih mož. Ti znajo med drugim zasipati sovražne položaje z zapornim ognjem, nastavljati mine in suniti oklepna vozila spred sovragovega nosa. Sleherni ima celo svoj inventar, v katerega je treba mukotrpno prestavljati ročne granate iz zabojev, če nočemo pol ure kasneje na drugem koncu karte ostati brez njih. Igra pozna neposredni nadzor, kjer s tipkami in miško premikamo enoto ter namerjamo orožja, kar je uporabno pri vozilih. Gibanje čez poljane izvajamo s sistemom zaklonov, kjer se nam zariše obris prašinarja, ki se stiska k zidcu. Da skale nudijo zaščito, zagotavlja odlična tehnološka podlaga s svojčas izvrstnim grafičnim pogonom in prepričljivo fiziko. Razstreliti je moč praktično vse, kar spominja na izdelek človeških rok, pa še kaj za povrh. Stiskanje za zidom je varno le, dokler nasprotnik ne pritroga na fronto dovolj velikega kanona. Ravno tu leži temeljna privlačnost, saj so možnosti raznolike. Se je falot z mitraljezom zaredil v bajti na križišču? Lahko se mu prihuljeno priplazimo za hrbet in mu skozi okno zalučamo granato. Lahko pridobimo top in stavbo zravnamo z zemljo. Ali pa sunemo tank in čezenj enostavno zapeljemo. Prikaz akcije je fantastičen, saj se vojaki begavo pobirajo po eksplozijah granat in besno streljajo izza vogala. Ja, je možno. Zadeva je fajn, dokler imamo pod nadzorom vod kameradov. A ko nam v roke potisnejo bataljon, sistem poklekne, saj vodenje postane naporno, če ne kar nemogoče. Kakšen je potemtakem tokratni odgovor avtorjev? Salomonski: večigralstvo.

Bratje soldatje

Assault Squad je usmerjen v multiplayer. To nakazuje že 37 (!) večigralskih kart za dva do šestnajst igralcev v treh klasičnih načinih, ki jih poznamo iz Men of War: deathmatchu, zasedanju strateških točk v slogu Battlefielda ter naskoku in branjenju frontne linije. Tu je očitno, da so se krepko posvetili odpravljanju napak. V Men of War se je videlo, da multiplayer ni bil deležen zadosti piljenja, medtem ko so zdaj enote in karte dobro uravnotežene.
Novost je kampanja s petnajstimi misijami – po tremi za Nemce, Sovjete, Američane, Britance in nazadnje Japonce, katerih prej ni bilo. Moč jih je igrati v solo, a očitno je, da so jih naredili s sodelovanjem v mislih. Karte so obsežne in razdeljene na cone, katerih obvladovanje nam prinaša točke, s katerimi lahko na bojišče kličemo vedno močnejše enote. Tako moramo loviti ravnotežje med odrejanjem naskokov, ki bodo obvezno pomenili žrtve, in obrambo, saj nasprotniku ne smemo pustiti preveč prostora, sicer nam bo slej ko prej za vrat vrgel boljšo tehnologijo. Bitke trajajo od dobre ure naprej in čeprav so spričo boljšega ravnotežja sil lažje od tistih iz Men of War, so še vedno izziv. Umetna pamet vsako napako odločno kaznuje in ima prav nenavaden čut za to, da nas špikne tam, kjer smo najšibkejši.
Porazdeljenost upravljanja med igralce olajša nadzor, četudi ga niso bistveno izboljšali in klikanja je še zmeraj obilo. Zato je Assault Squad večje in bolj brezskrbno veselje od izvirnika, kjer si se mnogokrat znašel v že prav nemogočih položajih. Za nameček so popravili govor, ki je bil obupen. Zmotiti pa koga zna, da igra laufa skozi Gamespy.
Veterani serije so z Assault Squad dobili kvalitetno razširitev, novinci pa odlično vstopno točko, če le imajo somišljenike. Šele v mnogotero Assault Squad namreč res zasije.

***Aggressor** ugotovi, da je stiskanje v zaklonu boljše v mnogotero. Kakorkoli si že to razlagate.*

81 napeta izkušnja ✔ odličen videz ✔ obilica možnosti ✔ pasja sovražna pamet ✔ ogromno večigralskih kart ✔ brez izboljšav nadzora in umetne pameti lastnih borcev ✖ Double Helix / Square Enix

Limbo

Gozd se zdi nevaren zlasti mestnim otrokom, ki odraščajo v betonu in gonijo računalnike bolj kot njihovi vaški sotrpini. Daj jih med kočevske hraste in bodo videli medveda za vsakim grmom. A čeprav sem odraščal v hiški ob gozdu, je Limbo zavdal tudi meni.

Vzdušje v tej dvorazsežni od strani gledani miselni ploščadi ni zares grozljivo. Zaradi monokromatske grafike in izvrstne zvočne podlage gre bolj za neprijeten občutek, da se ti zna pripetiti nekaj strašnega, če se ne boš takoj vrnil k stolpnicam. In veš, kaj? Res se ti. V vlogi pobiča, ki po črnem lesu išče sestro, izkusiš smrt na palicah, strmoglaviš v globel in se utopiš, preluknjajo te strelice, zasleduje te ostuden ogromen pajek. (A če je kosmat? Ne vem. ZAPREDEN V PAJČEVINO NISEM MOGEL ŠLATAT!) Elektrokutirajo te, nabodejo in razrežejo. Bolj kot napreduješ skozi kakih šest ur dolgo linearno odpravo, mimo dreves in parnih strojev do tekočih trakov ter orjaških železnih koles, več crkuješ. Pri tem ni krvošprica, a za svojega dečka ti je bolj žal, kot če bi ga razstrelil Osama. Ko umre, potemnijo njegovi prej svetli učki in telo je le še mrakobna fleha.

A zasnova tisočerih smrti se izkaže za breme, kajti marsikod bi bilo bolje, če ne bi poginil ob najmanjši napaki. Res je, da je nadzornih točk veliko, a ko skušaš ugotoviti, kako naprej, so neprestana umiranja breme. Limba namreč ne tvori le skakanje, treba je uporabljati možgane. Na začetku potiskaš zaboje pod vrvi, da jih dosežeš, kasneje tempiraš hojo čez stikala, kličeš dvigala v pravilnem zaporedju, manipuliraš gravitacijo in obračaš ves zaslon. Venomer je na delu solidni fizikalni pogon, najbolj proti koncu, ko špil postane pasji, zlasti pri čisto zadnjem manevru. Tu bo Limbo strašil zlasti tiste brez spretnih prstov. Tudi skriti predmeti terjajo veliko ploščadne spretnosti.

Moreča turobnost, ki ne pojenja, in velika količina smrti sta isti težavi kot v verziji za xbox 360 (Joker 205, 82), ki je izšla že pred letom dni. Ker je vsebina enaka kot na konzoli, uganke znova niso vrhunske in sčasoma se igra izkaže za rahlo enolično. A po drugi strani zanjo na Steamu odšteješ le 10 evrov, kar je pet manj kot na X360, in čeprav bi jo lahko danski avtorji še malo dodelali, je s svojo izvedbo, estetiko ter sijajnim vzdušjem nekaj posebnega.

82 *Sneti gre v gozd napravljat les. Naposled iz njega zbije krsto.*
Playdead



Bal se nisem, toda črnobelost in zamorjenost sta me razžalostili. Pajki, ki te zasledujejo, mrtveci v kletkah in dokaj okoren pobič niso radostna kombinacija.

Dragon Age 2: Legacy

Če bi Dragon Age 2 oblikovali na tak način kot njegovo prvo večjo razširitev Legacy, bi igra dosti manj razcepila občinstvo in bi v Jokerju 212 dobila več kot relativno skromnih 77. Seveda je po bitki lahko biti general in izdelka nista čisto primerljiva. DA2 je kompleten, razvejan frp z ducati kvestov, medtem ko je Legacy ena sama, omejena naloga v večjem svetu. A v vmesnem času so se avtorji mnogočesa naučili in lekcije uporabili pri oblikovanju tega igralno solidnega dodatka, ki ga za 7 evrov kupiš na *Dragonage.bioware.com* (za PS3 in X360 je tri evre dražji). Na ploščku ga ne tržijo.

Legacy je udejanjen v obliki stranskega kvesta, ki ga kadarkoli, neodvisno od razvojne stopnje in napredka v DA2, poženeš iz svojega doma v mestu Kirkwall. Odpraviš se v prej neviden del sveta, v ječi podoben podzemni stolp, kjer je zaprt magični starodavnež. Zgodbovnih kvarnikov ne bom pisal, vedi le, da fabula, ki razkrije nekaj ozadja glavnega junaka Hawka, ni prelomna. Je pa dinamična, z veliko dogajanja in sladko sredico za tiste, ki so bili v osnovni igri pozorni na štorijo.



Darkspawnasto ošpičeni demoni varujejo pečate, ki preprečujejo spust v globlje nivoje stolpa. Prvi je enostaven, kasnejši pa imajo v rokavih trike, ki te znajo na višjih težavnostih presenetiti.

Ker je odprava premočrtna in so raziskovanju namenjeni le odročni žepki na zemljevidih (ni podnalog, ki bi jih izbiral), le mestoma pa se boš ubadal z miselnimi ugančicami s klikanjem po objektih za pravilen vrstni red, je poudarek na bojevanju. A ravno tu so se Bioware najbolj izkazali. Drži, da je premalo novih sovražnikov, saj pretežno gledaš v stare znance, kot so genlocki, kostkoti, dinozavrčki, pajki in ogri. Toda genlock alpha zna zdaj držati velik ščit, ki močno kaznuje brezglav tepež, naskočijo te razvijajoči se medšefi, dočim je končni spopad zelo kul – boljši in bolj razgiban od finalnega v DA2. Prav tako ni valov sovražnikov, ki bi te zaporedoma nadlegovali. Vmes padaš v zasede, nekaj se zgodi članu druščine in mestoma lahko sebi v prid izkoristiš okolico, tako da s potegom ročice sprožiš pasti. Producent serije je sam povedal, da gredo z Legacy v smer DA3.



Masovnih napadov hurlockov ni dosti in če imaš s sabo maga, ki zna metati ogenj, ne delajo težav. Druščino izbereš na začetku, a jo lahko kasneje še spremeniš. Prav tako se lahko vmes vrneš v Kirkwall.

Čeprav misija traja le dve, tri ure, je fajtanje v njej zanimivejše kot v dobršnem delu temeljne igre. Sploh če odkriješ skrivnega šefa, ki ti da tinte piti (namig: ne huli se v globinah stolpa, marveč čisto na začetku, še preden se spustiš pod zemljo). Pazi le, da se dodatka lotiš na primerno visoki težavnosti, kajti ko ga opraviš, vanj ne moreš več, razen če včitaš poprej shranjeno pozicijo. Če ga boš seveda kupil, kajti sedem evrov je vseeno zasoljena cena za to, kar dobiš, da o konzolni verziji ne govorim. Petak bi bil v času prestrašenih borz dosti primernejši.

75 *Razboriti Sneti joče, ker iz ekstra stolpa noče!*
Bioware / EA

PUZZLE AGENT 2

Puzzle Agent je bil lani še del preizkusnega Telltalovega programa, mišljenega kot odskočna deska za manjše neodvisnice. Linija ni zaživela, a dogodivščine Nelsona Tethersa so se prijele in leto po prvencu smo dobili nadaljevanje. Štorija se neposredno nadaljuje in se ne mudi z razlaganjem, zato je preigranje prvega dela obvezno. Tudi tistim, ki smo ga že obdelali, ne bi škodil hiter tečaj. Zato prvega Agenta ob nakupu dvojke priložijo zastonj, kar je lepa gesta.
Tethers je lanske zanke rešil, vendar mu nekaj ne da miru. Vzame torej dopust in se namesto na Havaje vrne v zaspano vas Scoggins sredi odročne Minnesote. Čeprav tovarna radirk zdaj obratuje, čudnostim ni konca. Pričela so se nenavadna izginotja, prebivalstvo pa ni nič manj ubrisano kot prej. Pričakuj ustrahovane hotelirke, agresivne organe pregona, čudaške znanstvenike in celo vesoljce. Namesto pomoči Nelson vztrajno dobiva uganke, ki kot pri profesorju Laytonu ostajajo bistvo te butične avanture.



● Mišji klik sproži pregledovalni žarek, ki na aktivna mesta nalepi zgovorne ikone. Ni pa označeno, da je Nelson ob tej mački povsem izgubil glavo.

Veliko je dopolnjevanja zaporedij in čisto matematičnih nalog. Do naslovnika je treba spraviti določeno število letakov in električne naprave oskrbeti s pravilno količino toka. Številni so labirintki in premikalnice, posebej veliko pa je zank s tematiko vesolja. Planete z drsenjem plošč razpostaviš v pravilno lego, računaš njihovo osvetlitev, s teleskopom opazuješ Lunino površje in vodiš sončne žarke do Zemlje. Logičnih oreškov je malo in nasploh se uganke tokrat zdijo manj prijazne. Večkrat od tebe pričakujejo kvantne miselne preskoke, od binarnosti do pomnjenja matematičnih konstant in poznavanja ameriškega monetarnega sistema. Ponekod brez svinčnika in papirja skoraj ne gre.
Puzle so obenem rahlo okorne. Ko moraš recimo programirati pot elektronov v elektronskem vezju, rezultatov ne vidiš takoj, temveč šele, ko priobčiš rešitev. Pozna se še, da so z izdajo hiteli. Ostalo je namreč nekaj hroščev, ki zagrenijo nadzor in povzročajo zmrzal. Tudi zdaj si glede reševalno spretnost ocenjen, dasiravno je to bolj okras in ne vpliva zares na igranje.



● Ugank je okrog trideset in potekajo v ločenem vmesniku. Gumb 'What?' pritisneš mnogokrat, saj so navodila navržena v ihti. Nepozoren hitro zarije.



● Nekooperativnost gorjanov se tokrat še stopnjuje. No, zgodba bi kljub nepričakovanim oviram lahko tekla lepše. Včasih se v zasukih kar izgubiš.

Naokrog se prevažaš z motornimi sanmi, ob čemer ti je v pomoč zemljevid. Par lokacij je starih, a so jih razširili s številnimi novimi, recimo zanimivimi brlogi lokalnih intelektualcev. Risankast slog animatorja Grahama Annabla ostaja enako odličen kot prej. Klik na prizorišče sproži raziskovalni žarek, ki pokaže aktivne točke. Na ta način najdeš tudi žvečilne gumije, ki jih packi uporabljene lepijo vsepovsod. No, v sili hudič žre muhe, Nelson pa zbira te prežvečenke, ki mu pomagajo misliti in odklepajo namige pri ugankah. Na ta način lahko streš tudi bolj zaguljene zagonetke, zato nevarnosti hujših zatikov ni. Obenem se vrača znani občutek tesnobe. Napadalni kadri, odlični glasovni igralci in dodelan videz, ki z malo animacijami veliko pove, zgradijo gosto vzdušje.
Puzzle Agent je s svojimi petimi urami dober možganski prigrizek, čeprav so uganke tokrat malce osorne. A ker za deset dolarjev dobiš še vso prvo igro, je dil dober. Poleg pecejaške in mekaške so sočasno izdali še verziji za iphone in ipad, kar so poprej počeli z zamikom. Na fonu igraš za 5, na padu za 7 dolarjev. Povsod se imaš fino, saj se preprosta nadzorna shema in risankasta grafika dobro počutita tako na velikih kot na malih zaslonih. ***Navi***
Telltale Games ● 10 $

RUNESPELL: OVERTURE

Runespell je kot Puzzle Quest, le da postavljanje treh enakih draguljev v vrsto zamenjajo karte za poker. V ledeni fantazijski srednjeveški deželi, ki toliko, da nima Zimišča in Zidu, se pojaviš kot zadekanec brez frisa ter preteklosti. Namembnost si boš razkril tako, da se boš na ptičjeperspektivni risankasti karti potezno premikal med vnaprej določenimi lokacijami, na njih pa bodisi debatiral s folkom, bodisi tepel pošastke. Jup, kot v Puzzle Questu.
Zgodba naj bi bila močna plat igre, a gre za poflasto fantazijo, ki dosti več kot na vsebino stavi na količino teksta. Nekaj časa še pozorno spremljaš pogovore z glavarji klanov, skrivnostnimi devami in pošastki, ki segajo od mučenih duš iz grobnic prek goblinskih zobatcev do oživljenih kamnov, nakar začneš čvekarijo zaradi vlečenja preskakovati. Daleč bolj sta prijetni farbovita stripovska podoba, ki jo je delal nekdo z veliko smisla za fantasy risanje, in veličastna inštrumentalna muzika, katere avtor je veliko poslušal soundtrack od Gospodarja Prstanov.
Srž igre je kvartopirsko bojevanje. Ko srečaš nasprotnika, se dogajanje preseli na ločen zaslon. Levo si ti s svojimi življenskimi točkami in energijo za izvajanje urokov, ki jo dobivaš, če napadaš in te napadajo. Desno je sovražnik s taistimi elementi, na sredini pa so v stolpce urejene karte – zgoraj tvoje, spodaj njegove. Poanta je ta, da s pasjanskim klikanjem po njih tvoriš vsaj pare, še raje pa trise in močnejše kombinacije. Bolje kot je stolpec narejen, več točk poškodb prizadeješ nasprotniku, ko klikneš za napad. Dodatna finta je, da lahko karte jemlješ sovragu, a le tiste, ki še niso urejene vsaj v par. V eni izmeni lahko praviloma izvedeš le tri dejanja, kar zajema tako prestavljanje kart kot rabo urokov. Ti so precej tipski in segajo od raznih ognjenih krogel in strel prek zastrupitev do statusnih efektov, kot je okrepitev obrambe ali napada, ter napadov podpornih likov.



● V inventarju imaš lahko le določeno količino kart naenkrat, kar vpliva na tvoje obnašanje v boju. Spet pa tovrstne taktike ni toliko, da bi jo šlo opevati.

Sliši se kul in nekaj časa tudi je, zlasti zato, ker se je treba na nekatere boje pripraviti tako, da v malho vtakneš točno določene uročne karte, in ker določeni tolovaji spreminjajo pogoje udejstvovanja. Žal pa se po uri ali dveh globina izčrpa in po podobicah klikaš precej rutinsko. Dobro umetno pamet nadomeščajo sovražniki, ki imajo redno več življenjskih točk kot ti in udarjajo s coprnijami, ki prizadejajo preveč naključno količino poškodb. Strela ti lahko recimo pobere deset ali pa petdeset pik, kar je dostikrat razlika med preživetjem in smrtjo. Ta srečoma ni zoprna, saj lahko vedno poskusiš znova ali zbežiš, a vseeno tovrstna randomizacija moti. Pomanjkljivosti sta tudi, da tvoj lik ne napreduje v frpjski maniri, kar je bila velika privlačnost Puzzle Questa in žlahte, marveč zgolj nabira nove karte s cimprarijami, ki niso prav raznolike, in da ni obstranskih ugank.



● Kdor je igral Puzzle Quest, bo takoj opazil podobnost igralnega zaslona v Runespellu s to nalezljivo klasiko. Zgoraj je plac za animacije okolja.

Morda se bo stanje izboljšalo, saj je Overture imenu primerno šele prva epizoda Runespella. Vendar igra zaenkrat ni dovolj izpiljena, niti nima zadosti vsebine, da bi upravičila ceno na Steamu. ***Sneti***
Mystic Box ● 9 EUR

ADVENTURE: AN INSIDE JOB + ALL IN THE GAME

Veliko zanesenjaških iger, narejenih z zastonjskim orodjem Adventure Game Studio, je podpovprečnih. Vsake toliko časa pa najdeš biser, za katerega se vidi, da avtor vanj ni vlagal le ljubezni do žanra, temveč tudi kreativnost in inteligenco. Dvojček, ki sliši na ime Adventure, je prav tak.
Že ideja je nadvse samosvoja. Inside Job vas postavi v vlogo Thalie Jones, ki bi morala nastopati kot glavna junakinja lastne pustolovščine, a so le-to ukinili. Punca se zato zaposli v notranji kontroli računalniških iger na oddelku za dvorazsežne pustolovščine. Ja, notranja kontrola pomeni, da živi v svetu avantur, kjer skrbi, da so predmeti na svojem mestu in da zagrenjeni stranski liki ne pobegnejo, včasih pa celo prepreči sesutje. Vse to morajo agentje oddelka storiti, preden junak stopi na lokacijo. V ta namen imajo komunikatorje, ki jim omogočajo skakanje med lokacijami – in igrami.



● Lokacije, ki se v nekaterih pustolovščinah niso pojavile, v Adventure postanejo priljubljena zbirališča, kjer liki iz drugih špilov spijejo kozarček in kakšno rečejo.

Dela, ki ga opravljaš kot Jonesova, ne zmanjka. Vsakič ko nekdo požene Day of the Tentacle, mora agent priskrbeti kroglo za bovling, ker so avtorji nenamenoma ustvarili časovni paradoks. Ko jo igralec uporabi, jo spet odnesejo nazaj. Thalia zna čez svoje delo sicer povedati marsikatero pikro, a so naloge dovolj samosvoje, da v njih namesto nje uživaš vsaj ti. Tisto urico ali dve, kolikor porabiš, da prideš do konca.
V drugem delu, All in the Game, Thalia dobi pomočnika, ki se šola za agenta, in ga uči, kako se rečem streže. Problem: mulo prihaja iz žanra akcijskih pustolovščin, kar pomeni, da bi raje streljal kot reševal uganke. Ko se prično podobno obnašati še liki iz drugih iger, postane jasno, da je nekaj narobe. Rdeča nit nadaljevanje bolj osmisli in iz njega naredi zaresno avanturo, ne le skupek nalog, kot je enica. Takisto po obsežnosti, saj je tokrat skozihod vsaj trikrat daljši.



● Verjetno se ga spomnimo samo starejši, ampak na steno priklenjeni ubožec je protagonist nikoli izdane Blizzardove pustolovščine Warcraft Adventures.

Adventure se docela napaja iz žanra, ki mu pripada. Ne le zgodbovno, tudi vizualno. Vse lokacije v igri so reciklirane iz starih pustolovščin in so videti enake kot v izvirnikih. Nekatere so znane, druge ne: gre za 'sobe', ki jih je moč najti v podatkovnih datotekah, a jih v temeljnih igrah iz neznanega razloga ne uzreš. Ob vsaki taki sobi si ponavadi deležen razlage, odkod je vzeta in zakaj je v originalnem špilu ni. Garažni avtor, ki sliši na vzdevek Akril, se je potrudil z raziskovanjem in tudi mene naučil marsikaj novega.



● Thalia in Sledge se med igranjem znebita marsikatere pikre. Recimo, zakaj je treba prehoditi kup nepotrebnih lokacij in prezreti nelogičnosti. Baje so to stvari, ki jih je bolje ne vedeti.

Thalia se spreminja viru ustrezno. Skozi King's Quest 2 skače kot skupek velikih pikslov, dočim jo v sedmici krasi čedna SVGA-podoba. Podobno je z z ostalimi liki. Napaberkovani so iz nekaj desetih naslovov, tako velikih uspešnic kot nikoli dokončanih, vedno pa so imeli stranske vloge. Nadvse zanimivo je slišati, kaj imajo povedati o svojih špilih. No, nekaj NPCjev je vseeno originalnih, predvsem v nadaljevanju.
Obe Pustolovščini sta kul predvsem zato, ker skozi reciklirano vsebino podajata originalno in bistro zgodbo ... ker nikoli ne zaideta v banalno parodijo, ampak predvsem kažeta odlično avtorjevo poznavanje vsega žanra ... in ker izpostavljata stvari, ob katerih smo se nekoč praskali po glavi ali celo odkrito jezili. Ker gre za delo enega samega človeka, lahko pred njim zgolj snamem kapo, in upam, da se bo odločil napraviti še tretji del. Tako Inside Job kot All in the Game najdete na tomesečni natlačenki ali na uradni strani *akril15.com/games/atij/atij.html*. ***Quattro***

Akril ● zastonj / natlačenka

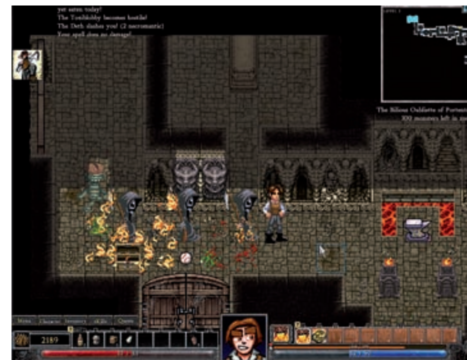
DUNGEONS OF DREDMOR

Sfrpjsko podvrsto 'roguelike' označujemo naslove, ki se zgledujejo po nesmrtni plenilki temnic Rogue iz leta 1980. Zanje je značilno troje: naključno izdelane karte pred vsakim spustom v temo, dejstvo, da junaka po smrti ne moremo več oživiti, in potezno igranje. Ob vsakem našem koraku se hkrati premaknejo tudi zverine in za vsak udarec z mečem jih dobimo nazaj po goflji. Drugače pa gre za klasičen sistem igranja vlog z nekaj statistikami lika, napredovanjem po izkušenjskih stopnjah in zbiranjem svetleče opreme. Igre te sorte so zasvojljive in jih je spričo pogleda iz ptičje perspektive (nekatere sicer uporabljajo prvoosebnega) in hoje po poljih enostavno narediti, zato jih redno najdemo med neodvisnicami. Mednje sodi denimo Desktop Dungeons (J204) ... in aktualni Dungeons of Dredmor.
Kot osamljen heroj se spustimo v ječe nemrtvega maga Dredmorja, ki je nekaj tečen. Naskakuje nas čuda beštij, od zombijev in smrtkotov do hecnih ptičev in celo robotov. Tako se potikamo skozi deset nivojev,



● Lastnosti predmetov so v roguovskem stilu razložene polovičarsko, zato se nam jih sčasoma v ruzaku nabere množica, ki si jih ne upamo preizkusiti.

na koncu krepnemo šefa in to je to. Toda v te vrste špilih je hec v poti, ne cilju. Še ena njihova pomembna lastnost je namreč, da so težke. Že posamezen stvor komaj sesuješ, kaj šele več njih, za nameček pa se naključnost izdelave kart prenese v vsesplošno dogajanje. V boju ima poleg statistik vlogo sreča, kar je itak značilno za ta podžanr. Odpreš vrata in te pričaka 'monster zoo', kjer se nadte naenkrat usuje pol temnice. Ali daš oklep začarat nekemu božanstvu, ki je vstalo z levo nogo in ti ga namesto tega zakolne. Ne, Dredmor ni fer, kajti smrt te ne čaka samo za vsakim vogalom, ampak kar na tleh v obliki pasti. Ali v napitku, za katerega si mislil, da je zdravilen, pa, no, ni bil. Toda levelanje, zbiranje opreme in raziskovanje vleče od vselej in špil je dovolj kvaliteten. Detajlov je ogromno, na primer tri rokodelske veščine (alkimija, kovaštvo, inženirstvo) z množico receptov. Veščine krepimo skozi sedem dreves, ki jih pred začetkom vsake partije izberemo izmed šestintridesetih. Na voljo je vse mogoče, od mlatenja s sekiro do cvretja z ognjenimi kroglami in tiholazenja. Eksperimentiranje s kombinacijami luštno zaposli za dolgo časa.



● DoD klub temačnosti ni resnobna izkušnja, ampak prav šaljiva. Že na štartu opaziš doomovsko faco spodaj, predmeti imajo smešna imena, za nameček pa te stvori zmerjajo s "Tvoja mama je redkev."

Med zamere dam nekam čudno premikanje in dele vmesnika, ki so prav starinsko okorni. Sprva neugledna risankava grafika se ti prikupi, teži pa dejstvo, da ni moč videti predmetov za horizontalnimi stenami. Motiti utegne še neuravnoteženost, ki pa ni tako huda, da je ne bi mogel vreči med standardni roguovski priokus neizprosne krivičnosti, in manko večigralstva. Da se ne bomo pregovarjali, sta tu še dva ključna podatka: prvič, stalno smrt lahko izklopimo, s čimer postane igra dosegljiva tudi mentalno uravnovešenim osebam. In drugič, na Steamu košta samo štiri evre! Ja, se kar splača. ***Aggressor***

Gaslamp Games ● 4 EUR

WINTER VOICES

Glasovi zime so zelo neobičajna igra. Frpjsko ogrodje je zavito v težko, dušečo odejo zapletene zgodbe, v kateri ima osrednjo vlogo mladenka sredi dvajsetih. Določiš ji ime, značaj, stas in poklic. Bo lovska mojstrica, prizemljena tkalka ali poduhovljena vaška svečenica? Od izbire so odvisne značajske lastnosti: karizma, intuicija, smisel za humor, spomin, vztrajnost in duševna trdnost.
Prav bereš. Nobene moči, spretnosti in podobnih telesnih vrlin ni. Kakor tudi ne orožja, opreme, napitkov in ostale krame, s katero se ovesiš v običajnem igranju vlog. V tej zimi so boji ponotranjeni, a zato nič manj kruti. Dekle se namreč spopada z izgubo očeta, s katerim ni imelo najboljšega odnosa. Ko se sprehaja po vasi, odkriva, kako so fotra sprejemali drugi in kje se vidi sama. Kar ugotovi, ji ni všeč, zato jo vse bolj razjedajo notranje stiske.
To je osrednja posebnost, ki deluje na več ravneh. Pupa se namreč ne bori s pošastmi iz mesa in krvi, temveč z demoni lastne duševnosti. Tlačijo jo neprijetni spomini, fobije, tesnoba in podobna duševna prtljaga, ki se utelesi v podobi senčnih prikazni. Ubiti se jih ne da, ampak se jim lahko le bolj ali manj uspešno ogibaš, pred njimi bežiš, jih ustavljaš in skušaš prelisičiti.



● Spoprijemi s šefi so razpredeni posebej na široko. Kako daleč sega tvoja moč in ali je poravnana z lego sovražnika, vidiš po barvitih sledeh.

Psihološki spoprijemi te naskakujejo skladno z zgodbo, v obliki poteznih bojev na kockasti podlagi. Vsako potezo imaš na voljo točke za premike in rabo posebnih moči. Sleherni preizkus je obenem naloga. Treba je zdržati določeno število rund, se prebiti do zavetja, prečkati gozdno pot. Duhovi ti ob tem povzročajo bolečino, te slabijo in ovirajo. Umetna pamet je sicer robotska, a deluje dovolj dobro, da te sili v taktično razmišljanje.
Kako občutljiv si na napade, je odvisno od razvoja tvoje osebnosti in nabora sposobnosti. Te so spet v veliki meri gradniki tvojega notranjega sveta: Pogum ti denimo ojača življenjske točke, Tolažba zdravi, Pozaba te vsaj navidez odmakne od težav. Šteti je treba polja in domet posameznih beštij, upoštevati zasedenost kvadratkov in skrite pasti. Uspešno prestani boji prinašajo izkušnje, te pa višajo stopnjo in prinašajo nove veščine. Slednje se razvijajo po kompleksnem, snežinki podobnem drevesnem sistemu. Ker je različnih moči blizu sto, so možnosti za gradnjo lika široke.
Kljub temu pa dvomim, da se bo kdo zaradi tega v štorijo podal večkrat, kajti igranje se kljub dobrim obetom ne izkaže za prijetno. Ideja je sicer dobra in smela, a jo ovirajo omejen proračun, nerazumevanje lastnih omejitev ter pomanjkanje občutka za igralca.



● Nikdar ne veš, kdaj se bo umirjena pokrajina sprevrgla v bojišče. Tale tržnica je načeloma čisto prijazen kraj, a zdaj se ti trudiš preživeti.

Predvsem slednje, saj se v vseh pogledih nerazumno vleče in nima občutka, kdaj je dovolj. Količine besedila so velikanske, vendar tako nabrekle in naphane z bobnečim svetoboljem, da ti ne ubijejo le želje po branju, temveč hkrati po igranju. S tem zatrejo lasten smisel, saj je poglobitev v zgodbo bistvena. Tudi drugi elementi so napol spečeni, nedodelani in polni hroščev. Slednje nameravajo iztrebiti, a vendar. Boji so ponavljajoči in jih ni mogoče pohitriti, prav tako ne boleče počasne hoje. Ob tem je zemljevid provizoričen in prizorišča pusta. Hiše so oglate in nerodno omejujejo pregled nad dogajanjem, kar je posebej zoprno med spopadi. Raziskovanja okolice ni, edini interaktivni elementi so prebivalci. A čeprav pogovori z njimi prinašajo izkušnje, delujejo preveč naključno in površno, da bi popravili vtis. Manjka večigralstvo, osamljenost pa delno razbijejo sopotniki. Prvi se ti pridruži mrkogledi vran, ki pošastim krade aktivne točke.
Igra je razdeljena na dokupljive epizode, ki jih je treba igrati po vrsti. Neposredno po očetovi smrti se spoznaš z vasjo in svojimi strahovi. Selo potem zapustiš, se potikaš po pušči in spiš v zapuščenih barakah. Nato se odpraviš na dolgo potovanje skozi pustinjo iskat sebe in svoj mir.



● Notranjost stavb je obrtniška in ne preveč zanimiva. Nasploh igri manjka raziskovalne note. Na brskanje po pohištvu in odkrivanje zakladov pozabi.

Ampak kakor je izkušnja problematična in težaška, je v njej nekaj, kar privlači. Če si potrpežljiv in zmoreš pogledati nad okorno izvedbo, se tu sukajo močne teme, prispodobe in pogum raziskovati neznano, česar v tipični igri današnjika zlepa ne vidiš. Bi jo pa bilo treba že od začetka zastaviti manj ambiciozno, obtesati balast in jo narediti prijaznejšo povprečnemu igralcu. Zaenkrat je izšlo pet epizod od načrtovanih sedmih. Na Steamu je za posamezno treba odšteti dobre štiri evre. ***Navi***

Beyond the Pillars ● 4 EUR za epizodo

STEEL STORM: BURNING RETRIBUTION

Jeklena nevihta ni čisto običajen šutemap. V njej ladjico resda vodiš iz ptičjega pogleda, zaslon pa je poln izstrelkov sovražnih plovilc, tankcev, stacionarnih raketometov, laserskih topov in ostale bojne mašinerije, kot pritiče temu starošolskemu žanru. A kleč drugačnosti je v stopnjah, ki se ne odvijajo samodejno v horizontalni ali vertikalni smeri, marveč so odprte, spodobno razvejane in pripravljene za ležerno raziskovanje. Ej, v kateri drugi rešetačini najdeš zemljevid nivoja?
Najosnovnejši smisel resda ostaja spretnostno uničevanje napadalcev, ki se pojavijo vsakič, ko se premakneš na neodkrit predel prizorišča. Učenje njihovih vzorcev odpade, saj se te med paničnim švigašvaganjem skozi točo iztrebkov umetna pamet loteva zdaj z ene, zdaj z druge strani. Tvojemu ognju – orožja pomnožiš mimogrede s pobiranjem power-upov – se znajo vesoljski okupatorji ogibati in te obkrožati, pri streljanju pa predvidevati, kje boš glede na gibalni moment v naslednji sekundi, in v tisto smer predčasno izpljuniti svetleče bobke. Prefrigano.



● Uvajalna kampanja je v primerjavi z daljšo in boljšo drugo občutno prelahka. Prirediš si jo lahko z vsečnim urejevalnikom, saj vsebina špila ni zaklenjena.

Izkupiček je kaotična akcija, ki je obenem taktična. Ves čas moraš izkoriščati zavetje neprebojnih preprek in biti pozoren na to, da nekaj naokoli ležečih paketov z energijo za ščite ter prvo pomočjo prihraniš za kasneje, ko se boš po isti poti vračal. Misije namreč zahtevajo obilico vandranja po kartah. Na spisku so iskanje kartic, ki odpirajo energetska vrata, aktiviranje oddaljenih stikal, hekanje terminalov in slična kvazipustolovska opravila. Nič takega, ob čemer bi se ti možganske celice ogrele, a dovolj, da igranja ne tvori le odbijanje sovražnikovih navalov.
Te pa občutek enega in istega sčasoma vseeno dohiti, saj je ponavljanja na rovaš pogostega umiranja dosti. Po smrti nadaljuješ od začetka stopnje, s tem, da se napredek ohrani, orožja pa resetirajo. Življenja kopnijo posebej v drugi kampanji in če se odločiš za težavnost 'classic', ki je itak edina priporočljiva. Ampak v redu, to spada med značilnosti zvrsti. Slabše je to, da špil nima konkretnih šefov in da se bo imel malokdo priliko pomeriti v sodelovalnem in tekmovalnem (deathmatch, capture the flag) spletnem večigralstvu, saj so strežniki kronično prazni. Je pa pohvalen ličen urejevalnik, s katerim predeluješ obstoječe misije in ustvarjaš nove.
Dobrih šutemapov ni nikoli preveč, sploh na računalnikih, kjer je ponudba slabša kot na sobnih in prenosnih gizmih. Za slabega petaka, kolikor stane na Steamu, si solidnega Steel Storma navdušencem nad takimi pokalicami zato ne drznem odsvetovati. ***Case***

Kot-in-Action Creative Artel ● 4,5 EUR

DODATNI RATATA

Naveličan teroristov gre Aggressor streljat soigralce in zombije na petnajstih dokupljivih kartah za uspešnico Call of Duty: Black Ops.

Da je imela prvoosebna streljanka Call of Duty: Black Ops (J208, 84) s 5,6 milijona prodanimi izvodi v prvem dnevu na ameriško-evropskem področju najuspešnejše lansiranje v zgodovini iger, smo že povedali. Od novembrskega prihoda pa do avgusta leta je nato širom sveta našlo kupce petindvajset milijonov kosov igre. Na skoraj vseh področjih je Black Ops najbolje prodajana igra vseh časov, vključno s Slovenijo, kjer je številka presegla 5500.
Jasno je torej, da gre za gromozansko bazo igralcev, v kateri je marsikdo lačen dodatne vsebine. Activision je že pri Modern Warfare 2 začel s skupki večigralskih kart, ki so jih tržili le kot dolpoteg z interneta in so postali razvpiti zaradi visoke cene štirinajstih evrov. A šli so za med, v več milijonih. To so vodilni razumeli kot en velik JA!!, zato jih imamo v podobni obliki tudi za Black Ops.
Doslej so se za PC, PS3 in X360 nabrali trije, in sicer po vrsti First Strike, Escalation ter Annihilation. Za vsak sistem jih kupiš v spletni trgovini – za PC na Steamu, za konzoli na Xbox Live in PS Store. Struktura paketov je enaka: vsak prinaša štiri klasične večigralske karte in eno z zombiji. Recept pri slednjih je vsem skupen: s polaganjem naletavajočih nagnusnežev dobivamo točke, za katere kupujemo boljša orožja in odklepamo vrata v druge prostore, zraven pa nabiramo priboljške in skušamo preživeti čimdlje. Golazen je moč streljati tudi puščavniško, seveda pa je užitek večji, ko jo sodelovalno v četvero. Veterane bo razveselilo dejstvo, da med ozemlji ni očitnih predelav kakega prejšnjega, kar se je rado dogajalo pri dolpotegljivostih za MW2.



Večina zombijev je človekolike, počasi blodeče vrste. Raznolikosti kot v Left 4 Dead tu ni. V Rezzurectionu, četrtem paketu, bo vseh pet kart polnih gnilobe!

FIRST STRIKE

First Strike navduši z raznolikostjo. Tu je preprosto in majhno prizorišče Stadium za hitro rešetanje, ko se ti zahoče adrenalina. Pa veliko večje Discovery na polarni raziskovalni postaji, ki ima osrednji most, ki ga je moč na več delih sesuti. Podobne sorte je mestna karta Berlin Wall, ki jo seka cona brez lastnika med deloma berlinskega zidu. Skoznjo vodijo le trije ozki prehodi in če stopimo ven, nas zrešetajo iz bunkerjev, hehe. Obe sta s temi področji smrti primernejši za moštvene načine igranja, kot sta domination in HQ. Najbolj samosvoj od zemljevidov je hongkonško obarvani Kowloon, kjer se podimo po strehah in je izrazito vertikalen.

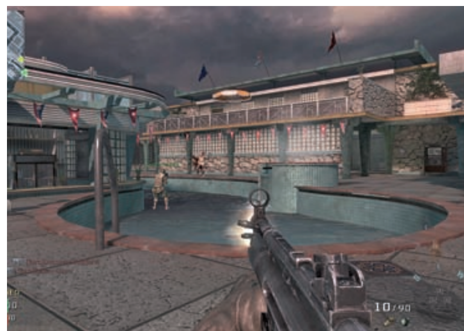


Večigralska orožja je moč pobarvati, tako kot tule na belo. Žal pa skupki ne prinašajo novih vzorcev.

Toda žaromete najbolj privleče zombijska misija Ascension, ki se dogaja v ruskem tajnem laboratoriju, po katerem se prevažamo z raketnimi dvigali. Ascension impresionira tako stilsko, s stalkerjevskim vzdušjem, pomešanim s hladnovojno paranojo, kot igralno, saj je precej velika. Z zombi opicami, ki ti kradejo powerupe, in novim topičem, ki strelja črne luknje!

ESCALATION

Če First Strike ponudi raznolikost, je drugi paket usmerjen v velikost. Convoy, Hotel, Stockpile in Zoo so obširna in zapletena ozemlja, ki terjajo čas za privajanje. Imajo kopico mest za kampiranje s snajpericami, tudi takih, ki spočetka niso očitna. Idilično letoviščni Hotel in zabaviščnoparkovski Zoo ob tem nudita obilo priložnosti za boj od blizu in nožkanje. Oba sta po videzu najbolj samosvoja, z bazeni in igralnico v prvem ter vlakci smrti v drugem. Avtocestna zaseda Convoy in vasica Stockpile sta po tej plati bolj klasične sorte, čeprav ima Stockpile denimo vrata skladišča, ki jih lahko zapreš.

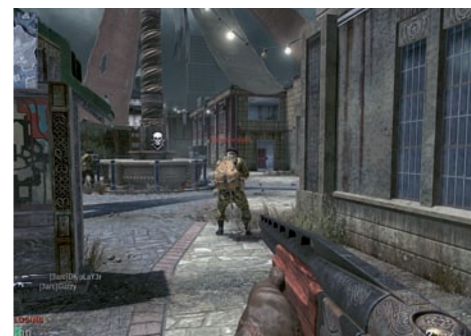


Kubanski Hotel je barvito okolje in se lepo loči od zime, džungle in industrije večine privzetih kart.

Escalationova zombijska karta se imenuje Call of the Dead in je cirkus znanih obrazov iz filmov s hodečimi trupelci. Glavni šefe nagnitežev je slavni režiser George Romero, ki ga okužijo, a ker je badass, postane nadzombi. Ima pa smolo, da mu nasproti stojijo še večji mamojebci: čefur Danny Trejo, krugerjevski Robert Englund, buffyjevka Sarah Michelle Gellar in pravomoški Michael Rooker, v koži katerih lahko igramo. Dogajanje je postavljeno okrog v led vkovanega svetilnika in večino časa se preganjamo v krogih, Romero pa lomasti za nami. To je bistvo Call of the Dead, žal pa izjave glavnih junakov niso ravno izvirne.

ANNIHILATION

Prve tri večigralske karte tretje pakunge so še najbližje tistim iz temeljnega Black Ops. Drive-In je po igralni plati kot povečani Firing Range, postavljen v zapuščeni kino na prostem. Silo je industrijsko okolje z uravnoteženo mero elementov za vsakogar. To velja tudi za Hangar 18, ki ima podobo Cone 51, zato uzremo tudi aliene. Bolj samosvoja je četrta karta, Hazard – igrišče za golf v srednjeveškem slogu z obilico odprtih prostorov, kar ustvari raj za ostrostrelce. Ter stalno nevarnost za take z veliko glavo.



Tale bo dobil šibre v rit. A strežniki so že polni starih mačkov, zato se takšne situacije redko posrečijo.

Zombijska mapa Shangri-La je med manjšimi, zato pa botruje tolikanj srditejšim in napetim bojem. Napravljena je v slogu tropskih potepanj Indiane Jonesa in posejana s kopico smrtonosnih pasti. Gnilkotom, med katerimi najdemo ubijalsko vreščečega novinca, lahko celo zbežimo s priročnim rudniškim vozičkom.

VISOKA CENA

Vse tri razširitve vsebujejo kvalitetna prizorišča. A hiba ostaja cena, ki za vsak skupek znaša 14 evrov. Po drugi plati pa je to le nekaj evrov več od povprečne mesečne naročnine na mmorpg in če Black Ops res igrate zelo na vso moč sleherni dan ter ga nameravate še naprej, se nemara res splača. Tako ali tako gre za moštveno usmerjene karte za resnejše igralce, ki jih že ima večina strežnikov, tako da jih redni rešetalci domala potrebujejo. Kravatarjem se pa ob množici zombijev spet smeje.

CANNON FODDER

Kanonfutr je takoj po izidu zasedel posebno mesto v mojem srcu. Bil je izvirna, farbovita ter neznansko igralna mešanica 'premišljene' streljačine Ikari Warriors in realnočasovne strategije, kakršno so si lahko izmislili le odbitki v angleškem Sensible Softwaru. Istočasno se je vzpostavil kot satirna kritika vojne, kar mi je omogočilo, da sem opis v srednjeveškem Jokerju 7 (ocena 93) zabelil z verzi tedi mojega najljubšega benda, Metallice, iz komada Master of Puppets. *"Come crawling faster ... obey your master ... your life burns faster ... Master of puppets ... I'm pulling your strings ... twisting your mind and smashing your dreams ..."* Šundrasti štiklc je načeloma govoril o drogiranju, a je bil še kako uporaben za oris vojaškega početja v Cannon Foddru.



Nadzornih točk ni, njihovo delo opravljajo posamezne faze krovne misije. Poznejše faze niso kratke in igra ni prav nič lahka, a je vseeno privlačna.

ELEGANTNO REŠETANJE

Za razliko od številnih retro naslovov Kanonfutr po skoraj dvajsetih letih povsem deluje, na kar kockava grafika vpliva bore malo. Svojo grupico štirih soldatov, ki prihajajo nekje iz vietnamske vojne, nadzoruješ iz ptičje perspektive in se moraš prebiti skozi dva ducata misij. Te so razdeljene na do šest faz in se odvijajo na tematsko različnih prizoriščih, od džungle prek kanjonov do ledenih planjav in notranjosti baz. Vse intuitivno počneš z miško: možičke usmerjaš, streljaš iz strojnic in uporabljaš močnejše orožje – granate, ki letijo v loku, ali bazuko, ki strelja v ravni črti. Simpl ko pasulj.

Kleč je v tem, kako striclje vodiš in z njimi streljaš. Običajne soldate, ki navalijo nate kot mutci na telefon, resda odpraviš z divjim rešetanjem. A že ena krogla je dovolj, da dragoceni član odprave podleže, in natančno postavljanje v prostoru ima ključno vlogo, ko natde privrši ducat kanalj. Še hitreje umreš, ko naletiš na bombaše in bazukaše. Sovražniki radi brez konca lazijo iz hišic, ki jih je treba uničevati, a ob njih so velikokrat zaloge bomb in bazuk, ki jih pod nenatančnimi streli raznese. In ko bajtico podreš, ji odnese streho v naključno smer – včasih točno na tvoje fante. Agh.

Ker stopnje niso linearne, imaš jako proste noge, kam boš šel pobijat. Ravno v odkrivanju najboljše poti pa leži srž taktično-akcijske privlačnosti. Boš vroče točke naskočil direktno ali jih skušal najprej omehčati? Je bolje iti po kopnem ali plavati po vodi, kjer ne moreš streljati? Spočetka zgolj pobijaš tolovaje in rušiš zgradbe, kasneje pa je treba braniti civiliste, reševati talce, ugrabljati generale in nucati vozila – snežne sani, tanke, helikopterje. Naučiš se tudi deliti vod na do štiri manjše enote, med katerimi po mili volji preklapljaš. Glavni dizajner Jon Hare pravi, da so se z dizajnom nivojev res trudili, in res stopnje, ki so jih v bližnji krčmi risali na papir, stalno vzdržujejo privlačnost. Malo je iger, ki bi bile tako razgibane in polne presenečenj ter bi neprenehoma dostavljale novosti, kot jih Fodder.

Saj drži, da se na nekaterih mestih kažejo razpoke. Tvoji vojački se zatikajo ob robove, smrti znajo biti tečne, recimo v 3 x 3 piksle velikih jamah, in cilji niso vedno jasni. Prav tako je igra daleč od lahke, faz pa ne moreš ponavljati v nedogled, ker ti zmanjka soldatov. A večino težav sprejmeš kot lastnosti, brez katerih Kanonfutr ne bi bil Kanonfutr, in te ne motijo, ko se med nažiganjem po raznih čeladarčkih dereš "PIZDE MEKSIKAJNARSKEEE!!!" Da nisi jezen nad občasnimi skoki te-



Najbolj ultimativna verzija je ona za amigo CD32. Edina ima posnet uvod, ki je orjaški LOL. Na YouTubi ga najdeš pod 'fodder cd32 movie'.

žavnosti (osma misija, alo?!), pomaga humorna vibracija, ki izvira iz lične animacije malih možicljev. Zlasti okrvavljenih ranjencev, ki jih krogle odbijajo metre skozi zrak in digitalizirano cmihajo, dokler ne odmrejo v mineštri lastnih črevc ...

TEČNI LEGIJAŠI

Največji hec je, da je smešnost ob izidu zgrešila miniaturne možgane nekaterih dušebrižnikov, ki so si naložili skrb za javno moralo. Fodder je bil tako ena prvih iger, ki so povzročile javno zgražanje. Prvi glas je povzdignila organizacija Royal British Legion, ki nudi podporo vojakom britanskih oboroženih sil, in protestirala proti uporabi slike rdečega maka, ki je simbol prelivanja krvi v prvi svetovni vojni. Pritegnil ji je časnik Daily Star, ki je proti igri sprožil pravi črkovni pogrom. Čeprav so Legijašem plačali petsto funtov, da so držali gobce, je založnik vseeno umaknil mak s škatle in v uvod vstavil besede "Ta igra ne uživa nobene podpore Royal British Legion."



Špil je dobil le eno nadaljevanje, ki se je selilo po času, a ni bilo tako dobro. Delajo pa zdaj Rusi Cannon Fodder 3. Nemara celo izide.

No, če bi kritiki Cannon Fodder dejansko igrali, bi težko spregledali zajebancijo in protivojno sporočilo. Med nivoji opazuješ hrib, ki se skladno z umrlimi pod tvojo komando polni z belimi križi, pod njim pa v vrsti čakajo rekruti, vsak s svojim kmečkim imenom. Masaker, ki ga uprizarjaš, je enako kot smešen tragičen, dočim se priročnik konča z besedami: "Vojna ni igra, temveč potrata človeških virov in življenj. Upamo, da ti tega ne bo nikdar treba spoznati na lastni koži."

P.S.: Cannon Fodder za PC za 4 evre kupiš na GoG.com, a najslastnejša verzija je amigina, ki ima boljšo grafiko in absolutno superiornejši zvok. Če le imaš ustrezno znanje, poženi emulator WinUAE in vanj včitaj imidže Foddrovih disket. Ako pri tem potrebuješ nasvete, mi brez zadržkov piši na sneti@joker.si. Stari amigaš rad pomaga. ***Sneti***

Sensible Software / Virgin, 1993.
Amiga, PC in domala vse ostalo.



Soldatki nabirajo izkušnje in tisti z višjim činom so načeloma malo sposobnejši. A bistvenih razlik ni. Itak vsi crknejo.

TELEFONA Z GLOBINO

S 3Djem nas posiljujejo vsepovsod in če so s to pripono opremljeni celo brivniki, zobne krtačke in ličila, je bil skrajni čas za kak tri-de fon. Istočasno sta prišla na trg kar dva dalekoslušna onegaja, ki se dičita s tako imenovanim avtostereoskopskim zaslonom, torej takim, ki za 3D-gledanje ne zahteva očal. Oba žene Android, eden prihaja iz tovarne HTC, drugi je LGjev. LordFebo se sprašuje, če ti lastovki napovedujeta revolucijo žepnih naprav?

Osplošnih značilnosti obeh modelov ne bom razpravljal. Znanja in navade androidnikov sem dovolj slikovito popisal pretekli mesec, tale primerka pa sta pravzaprav le 3D-izvedenki tedaj testiranih. LG optimus 3D je sličen optimusu 2x in HTC evo 3D je čisti sensation, le z nekaj več pomnila. Oba sta torej dvojedrna, kakovostnozaslonska, funkcionalno naphana vršaka ponudbe. In primerno težka. Razlike so samo v tehnologiji displeja in v dveh tipalih na zadnji strani, ki rabita prostorskemu zajemanju fotografij in videa. Tajvanec je po številkah mogočnejši od korejca, vendar odstopanj v urnosti ni. Pozornost gre torej le prikazovalni noviteti.



Dvoje kamer nakazuje na stereoskopske zmožnosti onegajev. Sam pogled na zaslon namreč tega ne razkrije, saj so osnovni izbirniki in vse klasično mobidično motoviljenje ploskovni. 3D-modus se vklopi šele ob zagonu ustrezne aplikacije. Hardverskega drsnika za globino nalik 3DSu ni, jo je pa moč nastavljati v nekaterih igrah.

3D je 3D

Gledanje kakovostnega 3Dja je dandanašnji široko omogočeno, dasiravno po mojem mnenju precenjeno in prepogostokrat posiljeno. Tako kinematografska kot dnevnesobna izkušnja od gledalca terjata nošnjo očal, kar je ergonomski in praktični korak nazaj. O velikih tevejih, ki bodo prikazovali os Z brez naglavnih pripomočkov, se govori na polno. Toda v resnici bodo še nadaljnjih pet let le laboratorijske študije. Sony denimo pričakuje množičen prodor takih naprav v gospodinjstva šele čez desetletje. Poglavitna težava je vidni kot, saj prostorski učinek deluje samo, če si na sredini in točno določeni oddaljenosti. Ta problem je manj izrazit pri žepnih gizmotih, ki jih itak držimo naravnost in pred nosom.

Telefonični dvojec ni prvi primer breznaočniške trorazsežnosti. Take ekrančke smo videli na fotoaparatih že pred letom dni, največji pionir na tem področju pa je bil spomladi splovljeni 3DS. Vseeno pa mobilca učinek dvigneta nivo više. Njuna zaslona sta večja in bolj razločljiva od tistega v Nintendovem drkamožu, saj njegov ekran meri 90 milimetrov in premore 800 x 240 pik. Sta tudi svetlejša in konstrastnejša, skratka celokupno kakovostnejša. Še vedno pa je 3D omejen na enega samega gledalca, ki mora najti ustrezno razdaljo in kalibrirati oči. Kukanja čez ramo torej ni. Pravzaprav zaslončka na obeh izvedbah s strani izgleda, kot da bi bila ugasnjena. Prav tako se opazi, da je horizontalna ločljivost v resnici prepolovljena (polovica stolpičev je za eno oko, polovica za drugo).

Ogledovanje stereoskopske podobe daje nekakšen občutek globine, tega ni moč zanikati, čeprav je treba včasih malo potelovaditi z očmi, da se dvojna slika združi v prizor. A globina je dobesedna, kajti izstopajoče, v fris leteče udarnosti 3D-kina tu ne gre iskati. Mali zaslončki predstavljajo le košček gledalčevega vidnega polja, zato nastopi tako imenovani efekt tunela. Vse gre navznoter, ven štrli komaj kaj. Zdi se ti, da imaš v rokah škatlico oziroma okence, skozi katerega opazuješ mali svet. Lastniki 3DSa vedo, o čem govorim. Poleg tega tretja razsežnost ne deluje zvezno, marveč često le v dveh, treh ravninskih slojih, tako da je podoba marsikdaj videti kot tiste otroške knjige, v katerih se prizori razpnejo.

AVTOSTEREOSKOPIJA

Vsako oko ima rahlo drugačen pogled na isti prizor, tej razliki v kotu pa pravimo paralaksa. Iz tega izhaja stereoskopija – tehnika gledanja dveh zamaknjenih posnetkov, kar možgane prepriča v občutek globine. Prikazovalnih metod je dosti in večina jih ne zahteva nikakršne tehnologije. Konec koncev je moč postaviti eno fotografijo zraven druge in ustrezno škiliti. Kino in TVji sličice menjajo zaporedno, filtra na očalih pa poskrbita, da vsak uč dobi tapravo sliko. Vsi tudi poznamo nalepke, sestavljanke in druge otroške podobe, ki dajo globino same po sebi oziroma so še animirane, če jih rahlo obračamo. Finta je preprosta: slike so narezane na tanke trakove in prepletene, nakar je čeznje nalepljena posebna folija, ki lomi svetlobo enega trakca na desno, drugega na levo. Na podoben princip delujejo avtostereoskopski zasloni. LCD-matrika v ozadju riše dvojno prepleteno sliko, vrhnja tako zvana paralaksna pregrada pa pri pravilnem gledanju poskrbi, da dobi desno oko lihe in levo oko sode stolpce pikslov. Zdaj morajo le še pogruntati zadovoljivo rešitev, da bo to delovalo v širokem vidnem kotu.

Vsebina

Baš veliko 3D-materiala ni na voljo, sploh pa kakovostnega. Kar je tudi krivo za bolj klavrn občutek. Android Market vsebuje točno ništrc ustreznih aplikacij ali iger. Nekaj jih za dolar ali dva ponuja Gameloft v svoji daljinski trgovini. To so prvoosebna streljanka Nova, cestna dirkačina Asphalt 6, ploščadi Assassin's Creed in Spider-Man ter Let's Golf 2. Za slikosučno vsebino je največje odjemno mesto 3D-kanal na YouTubu, kjer je v kupu brezveznega šodra nekaj vrhunskih filmčkov. A pretakati jih velja le čez wi-fi mrežo, saj zna biti važenje z njimi v gostilni prek mobilnega omrežja zaradi zajetnosti hitro drag špas.



N.O.V.A. (Near Orbit Vanguard Alliance) je eden od Gameloftovih naslovov, ki so jih stereoskopsko predelali. Gre za všečno vesoljsko streljačino, ki se zgleduje po Halu. Toda 3D je pri vseh teh titulah naknadno dodan. Učinek bi bil boljši, če bi bil razvoj že od vsega začetka prostorsko usmerjen.

Napravi pa ne umeta le prikazovati v 3D, marveč tovrstno vsebino tudi ustvarjata, čemur sta namenjeni 5-mega stereokamerici. Visokorazločljive fotke in 720-linijski video znajo biti zadovoljivo prostorski, le od preblizu ne smeš snemati. Vseeno to ni profesionalen holivudski 3D-efekt. Zapis stoječih utrinkov je bodisi JPS (klasičen JPG, ki ima levi in desni prizor enostavno združen enega ob drugem), bodisi bolj napreden, a obenem manj praktičen MPO. Slednjega uporablja tudi nintendo, a telefona z njim nista združljiva v nobeno smer. Itak tisti drkaličini 0,3-megapikselni očesi nista vredni nič. Aparatus pri pošiljanju posnetek samodejno pretvori v ploščato varianto, saj 3D-MMSi ne obstajajo. Prav tako ne 3D-videoklicanje.

Se pa v vsebinskem razdelku pokažejo razlike med optimusom in evom. Resda ima HTC tako boljši zaslon kot bolj učinkovito globinsko zajemanje (briza

zaradi večjega razmika med očesoma). Vendar pride z ohrno, praktično neobstoječo 3D-vsebino. (To se utegne sčasoma spremeniti z nadgradnjo.) LG ima po drugi plati 3D-podmeni in vrsto prednaloženih stereoskopskih iger in demonstracijskih filmov. Za nameček nima težav s predvajanjem MKVjev, zato sem gor zadegal cel kup reklamnih in sandokanskih 3D-filmov. HTCjev predvajalnik za MKVje ne mara.



Takle je videti LGjev vrteči se 3D-meni. Korejček ima to res lično urejeno, HTC pa ne. Morda bodo sčasoma kaj dodali, saj so posodobitve redne.

Dodaten bonbonček je optimusov HDMI-izhod s priloženim kablom. Poskusil sem povezavo s 3D-televizorjem, ki je obratovala brez težav z vsemi vsebinami. HTC se sicer takenako zna povezati s TVjem, a kot večina ostalih androidov poseduje le izhod MHL (Mobile High-definition Link). Ta je videti kot micro-USB in čez njega šibajo podatki ter napajanje, vendar obenem rabi posredovanju videa in avdia. Vse lepo in prav, le kabla, ki je redek in drag, ne prilaga nihče. Ceni? V času pisanja mobilnikov še ni bilo v ponudbah, bodo pa v klasičnih paketnih cenah še avgusta.

Je to revolucija?

Si s takim mobilnikom naenkrat glavni na vasi, sosed z iphonom pa degradiran v svinjskega pastirja? Lahko z njim zvabiš Micko na senik, češ, da bosta gledala Avatarja v 3D? Za nekajdnevno igranje in bahanje je avtostereskopija odlična. Vsakdo bo rade volje poškilil v škatlico, se navdušil in se pridušal, da je pa to dosti bolje od unih otroških 3D-sličic Smrkcev, ki jih te dni tala Mercator. A kmalu to postane zgolj ena od mnogih zanimivih in zabavnih funkcij sodobnega fona, ki bolj rabi demonstraciji drugim kot lastni rabi. Resnična vrednost, najmanj stereoskopske kamere, bi bila, če bi bil 3D v vsakem televizorju in fotookvirju. Nadalje kvalitetnih stereoskopskih špilov, kakršne imata Sonyjev in Nintendov 3D-zmožen sistem, Android ne bo imel nikoli, gledanje filmov na desetih centimetrih pa se mi osebno zdi nesmiselno. Kljub temu reči gredo (na silo) v to smer in sem prepričan, da se bo na januarskem CESu trlo tekmecev tema modeloma. In če je stereoskopija le dodaten bonus vrhunskega aparata, kakor je v teh dveh primerih, s tem ni nič narobe.

	LG optimus 3D	HTC evo 3D
čipovje	cortex A9	snapdragon
frekvenca	2 x 1 GHz	2 x 1,2 GHz
delovni ram	512 megabajtov	1 GB
shramba	8 GB	4 GB
razširitev	microSD	microSD
teža	170 gramov	170 gramov
zaslon	4,3” 480 x 800	4,3” 540 x 960
sistem	2.2	2.3 + Sense 3.0
baterija	1500 mAh	1730 mAh
fotosenzor	2 x 5 MP / 1080p	2 x 5 MP / 720p

MOŽ IZ SADOVNJAKA



Steve Jobs je za nekatere apostol domiselnosti, za druge vase zaverovan težak. A nihče ne more zanikati, da že skoraj trideset let buri svet elektronskih priprav. O Applu kot podjetju smo pisali že večkrat, zdaj pa Navi predstavi človeka, ki je njegov ustanovitelj, šef in maskota.

Steve Jobs se je rodil 24. februarja 1955 v San Franciscu. Njegova biološka starša sta bila še študenta, mlada Američanka in Sirijec, vendar sta ga dala v posvojitev. Usoda je hotela, da je taisti par le dve leti zatem dobil hčer. Zato ima Jobs sestro, pisateljico Mono Simpson, ki jo je spoznal šele kasneje.

Njegova krušna starša sta postala Paul in Clara Jobs. Prvi je služboval kot izterjevalec in miti pravijo, da se je Steve prav od njega naučil nepopustljivosti. Obenem je zgodaj pokazal zanimanje za elektroniko. Silicijeva dolina je bila tisti čas posebno dober kraj za take kalibre, a pob kljub brihtnosti ni zdržal na fakulteti. Tako kot Bill Gates, ki je vzcvetel sočasno, Jobs ni diplomiral, vendar ga to pri biznisu ni ustavilo.

Predvsem je znal že od začetka najti prave sodelavce. Eden prvih je bil Steve Wozniak, nekaj let starejši kuštravec, ki je bil do kraja zaljubljen v elektrone in spajkalnike. Woz je stvari znal narediti, Jobs pa je imel jezik, agresivnost in nos, kako vse skupaj prodati. Ker v sedemdesetih mladina ni hekala igric, temveč telefone, je tandem uspel s pripravico za zastonjsko telefoniranje. Modra škatlica je bila med študentarijo senzacija in pobalina sta poklicala celo papeža v Vatikan.

Ko je za trženje gusarskega produkta postalo prevroče, je Jobs Wozniaka navdušil za gradnjo računalnika. Leta 1976 sta v garaži ustanovila firmo in Jobs jo je poimenoval Apple – po jabolčnih nasadih, kjer je delal kot mulc. Kako so izdelki iz neuglednih gajb postali iskana roba, smo pisali v Jokerju 107 (spletni id 1360). Sploh uspešen je bil računalnik apple II. Investitorji so se zganili in Jobsov vzpon se je začel.



Wozniak je Apple zapustil že pred Jobsom in s podjetjem nima več stikov. Apple je celo odpustil inženirja, ki je Wozu predčasno pokazal ipad!

Misli drugače

Jobsov zagon je bil nalezljiv in podjetje je hitro raslo. Njihova računala so bila napredna in obenem prijaznejša od konkurence. Tudi zato so bila več od igrač za zanesenjake in delovnih strojev za umnike. Steve je že v rosnih dvajsetih vedel, kaj želi. Silil je v drugačnost, pogum in inovacije ter se trudil doseči čim širšo publiko. V tistih zgodnjih časih je tovrsten buldožerski, ustvarjalen patron šel skozi branžo kot vroč nož skozi maslo.

Jobsovemu pobalinskemu značaju je nadvse ustrezalo, da je industrija šele lezla iz plenic in je prevladovala gusarska miselnost z brezsramno krajo idej. Sirota Jerica je bilo zlasti podjetje Xerox, saj so tamkajšnji izumi ob brezbrižnosti vodilnih prav čakali na spretne jastrebe. Od tu sta v svet ušla tako miška kot slikovni vmesnik s klikanjem. Nekaj je za porajajoče se računalo macintosh maznil Jobs, nekaj Gates, ki je skoraj sočasno ustanovil Microsoft.

Kreganja, kdo je boljši in kdo je komu kaj ukradel, imajo med Applom in Microsoftom dolgo zgodovino. No, danes se Apple drži stroge skrivnostnosti in nove izdelke napove šele, ko so tik pred odhodom v trgovine. Jobs se je pač učil na napakah, ki jih je v mladih letih napravil obilo.

Težaven šef

Močna osebnost s še močnejšo vizijo je lahko zelo dvorezna. Jobs se je znal obdati z bistrimi inženirji, ponotranjiti njihove ideje, jih zgarati do poslednjega diha ... in nanje že naslednji dan pozabiti.
Sodelavci iz osemdesetih ga nimajo v najlepšem spominu. Imeli so ga za zdraharja in sanjača, o katerem je krožilo mnogo anekdot. Na sestankih naj bi od togote velikokrat planil v jok in se sproščal tako, da je bose noge namočil v stranišče. Kot vegetarijanec je bil svojčas prepričan, da se ni treba tuširati, kar je kolektiv spravljalo v obup. Ob uspehih je nazdravil s korenčkovim sokom in prirejal razuzdane gusarske žure. Sploh znan je bil po 'polju izkrivljene resničnosti', kakor so imenovali njegovo sposobnost, da je v svoj prav prepričal vsakega sogovornika. Te prijeme v nadgrajeni obliki še danes vidimo na predstavitvah Applovih novosti, ko Jobsu polne dvorane jedo iz roke.

Spet seksi

Ko se je Jobs vrnil v Apple, se je svojo tehnologijo bolj kot kdajkoli namenil prodati široki publiki. Z imacom se je leta 1998 pričela doba privlačno oblikovanih, skoraj igračastih priprav, ki so vzbujale pozornost in poželenje. Dodatna voda na mlin je bil internet, ki je v mnogočem spremenil dojemanje sveta.
Tako kot računalništvo v sedemdesetih je bil splet konec devetdesetih neraziskana planjava, polna priložnosti. Jobs je v njej prepoznal odlično odskočno desko. Leta 2003 je tako udaril s spletno prodajalno glasbe Itunes. S svojo gofljo je glasbene založbe prepričal, da so nezaščitene komade v Applovi štacuni ponudile za dolar. Zamisel se je več kot prijela. Itunes je dopolnil linijo glasbenih predvajalnikov ipod. Za projekt je Jobs zbobnal skupino sposobnežev in spet oral ledino. Tu je prišla do izraza njegova mantra, da dizajn ne pomeni le videza, temveč celotno delovanje naprave.
Spet seksi (nadaljevanje): ta 1978 in Jobs dolgo ni priznal očetovstva, čeprav je celo izbral ime in enako poimenoval neuspešni Applov računalnik, liso. Hči z materjo lep čas živela na robu preživetja, medtem ko je on služil milijone.
No, odljudneža, ki je dolga leta prebival v neopremljeni hišurini in praviloma parkiral na parkiriščih za invalide, je na koncu spravila v red Laurene Powell. Danes ima Jobs ima s to plavolasko tri odraščajoče otroke, pomiril pa se je tudi s prvorojenko Liso. Družinsko življenje mu pomeni vse več, saj mu zadnja leta nagaja zdravje. Leta 2004 so mu namreč odkrili tumor na trebušni slinavki. Čeprav je prognoza ob tem navadno črna, so ga uspešno operirali. Bližine smrti in pomembnosti iskanja lastnega smisla se je leta 2005 dotaknil v slavnem predavanju na univerzi Stanford. Med drugim je študentom položil na srce tole: *"Vaš čas je omejen, zato ga ne zapravite s tem, da bi živeli življenje nekoga drugega. Ne pustite, da vaš notranji glas utone v hrupu tujih mnenj. In najpomembneje, upajte*



Steve Jobs je eden redkih šefov, ki so za podjetje najboljša reklama. Že od začetka promocijo izdelkov jemlje zelo osebno. Sprva se je pojavljal v oglasih in na naslovnicah, danes pa najraje stoji na odru. Te predstavitve so premišljene in polne psiholoških prijemov, od dramskih trikotnikov do pravljičnih števil.

A kljub težavnemu značaju je znal pritegniti ljudi, s poslovnimi partnerji na čelu, četudi je okrog paradiral zaraščen in v hipijevskih cunjah. Sčasoma je prešel na kultno garderobo kavbojk, črnega pulija in superg, ki dobro poudarja njegov nekonformizem. Leta so torej zgladila najostrejše robove, a spočetka je bil slep za širšo sliko in je Apple pahnil v notranje razdore. Ker je hkrati vanj pripeljal zunanje menedžerje, je hodil po tankem ledu. Leta 1986 so trenja dosegla vrhunec in Steve je letel iz podjetja, ki ga je postavil na noge.

Potovanje je nagrada

Udarec je bil hud, vendar je Steve nadaljeval z delom v branži. Ustanovil je novo podjetje in se vrgel v razvoj konkurenčnega računala next. Obenem je od LucasFilma kupil majhen studio, ki se je trudil z računalniško animacijo. Imenoval se je Pixar in legendo o njem smo povedali v junijskem Jokerju. Čeprav mu posel ni cvetel, je v Pixar izlil neznansko količino sredstev in se v njihovo delo presenetljivo ni preveč vtikal. Potrpljenje se mu je izplačalo, saj je Pixar sredi devetdesetih vzcvetel. Ko ga je Disney kasneje kupil, je Jobs postal Miškin največji posamezni delničar.
No, ko je Steve pletel niti drugod, se je Apple brez njega vse bolj utapljal v povprečnosti. Leta 1996 je bilo posebej črno, zato so vodstveniki obupali, prevzeli Next in Jobsa poklicali iz izgnanstva. Iz svetovalca je kmalu postal Applov dosmrtni diretore, ki si letno izplača en dolar plače. Ko je bil spet doma, ga je pričakala težka naloga reševanja zavoženega podjetja v svetu, ki ga je medtem okupiral Microsoft. Kljub razburkani zgodovini pa sta si z Billom Gatesom segla v roke in solidne odnose vzdržujeta še danes. Ker je bil Jobs od nekdaj borec, ki je znal najti neraziskane niše in zlepa ni odnehal, mu je uspela nova revolucija.
Sprva je računala trmasto tlačil v majhna ohišja in zahteval nemogoče, saj je bil pred svojim časom. Danes mu minimalizma ne očita nihče več. Apple je osredotočen na postračunalniške, mobilne onegaje, ki so elektronske vidike življenja ponesli dlje. Imperij iphona in ipada je odličen prikaz Jobsovega prepričanja, da kupcem ni smiselno dajati tistega, kar si želijo zdaj, ampak tisto, po čemer bodo hlepeli v prihodnosti. Predvsem pa verjame, da ljudje ne vedo, kaj hočejo, dokler jim tega ne pokažeš.
Cinično? Že mogoče, ampak Steve ni jezika šparal pri nikomer. Še najmanj pri konkurenci. Dellu je denimo zabrusil, da proizvaja nedomiselne bež škatle, Microsoftu pa, da je brez okusa in meče na trg tretjerazredno robo. Brez dlake na jeziku so bile tudi Applove reklame. Legendaren je spot za macintosh iz leta 1984, ki je bil uperjen proti IBMu in je bil prva kinematografična reklama sploh. Režiral jo je slavni Ridley Scott. Ogleda vreden je tudi vrhunski niz skečev na temo PCja in maca. Tu se Jobsova filozofija zrcali iz sleherne pore. Hoče izstopati, rušiti dolgčas, pričakuje odličnost in predvsem močno igra na čustva svoje publike.

Do nebes brez smrti

Jobs ni bil velik zalogaj le za sodelavce, ampak je bil tudi v osebnem življenju brezkompromisen človek nasprotij. Uradno požegnanega življenjepisa še ni. Napovedujejo ga za prihodnje leto, iz obstoječih pa lahko izvemo marsikatero sočno. Ko je Steve faks obesil na klin, je spokal kufre in na vrat na nos odvihral v Indijo, kjer sta s prijateljem skoraj umrla v hudourniku. Kasneje je svoje psihološke planjave širil tako z budizmom kot s halucinogenimi drogami.
Čeprav je bil sam posvojenec, se je z dolgoletnim dekletom ob zanositvi grenko sprl. Dete je privekalo le-

si slediti svojemu srcu in intuiciji. Nekako že vesta, kaj zares hočete postati. Vse ostalo je drugotnega pomena." Govor je na YouTubu in vreden ogleda.
Zdravstveni oblaki pa se še niso razkadili, saj ga je kasneje še večkrat zvilo. Med drugim je leta 2009 prestal presaditev jeter. Od januarja letos je spet na bolniški in se vidno shujšan udeleži le največjih Applovih dogodkov.
Svet in Applovi delničarji tesnobno čakajo novic, saj si nihče ne predstavlja, kako bi bilo, če bi Jobs ugasnil. A ko na odru s slastjo iz žepa potegne najnovejši onegaj in se mu zaiskrijo oči, je spet tisti stari Steve. Kljub bolezni ostaja navdihujoč in opazen, bolj naravni pojav kot običajen človek. Z ošiljenim nosom, prodornimi očmi, visokim glasom in prepričanjem, da mora v vesolju pustiti sled, je Steve Jobs za industrijo elektronike tisto, kar je House za istoimensko nadaljevanko. Mislite si o njem, kar hočete, a brez takih bi bil na svetu dolgčas.



Leta 2007 sta Bill Gates in Steve Jobs nastopila v intervjuju, ki ga najdete na spletu. Sploh zanimivo je ob koncu, ko govorita o svojem odnosu.



PREŠVICANE AFNARIJE MIŠIČASTIH KLOVNOV

Ameriška profesionalna rokoborba – 'pro wrestling' ali 'sports entertainment' je za nekatere žurerska sprostitev, brez katere ne sme miniti večer, pri drugih pa uživa sloves maloumne predstave za ameriške kmetavze. Sneti izkoristi priložnost ob opisu WWE All Stars in na dveh pritlikavcih odjezdi v ring, ki je v duhu bleščavega pretepaštva vzgojil generacije.

Štirinajstleten fant, zadihan od boja z mozolji in hormoni, na lep poletni večer, ko bi lahko zunaj nabijal žogo in punce, bulji v ekran katodnega televizorja. Na njem se na vse pretege mlatita pisano oblečena nabildanca. Mečeta se ob rahlo trampolinska tla, se spodnašata, udarjata, brcata, lomita si roke in medenici, spletata se v prestice iz mesa in kosti. Fant krčevito stiska pesti za svojega izbranca, mišičastega zagoreleža, podobnega fantazijskemu stripovskemu junaku. Iz dna srca pa sovraži nasprotnika, grdega debeluharskega razcapanca, ki ima ziher gonorejo. V ustih.

Daleč od tega, da bi bil edini gledalec. V veliki dvorani se tre nekaj deset tisoč tulečih fanov, ki napeto spremljajo dvoboj. Pred zasloni jih je stokrat toliko. Vročica doseže višek, ko ljudski heroj dvigne lopova nad glavo, zarezgeta bojni krik iz petnih žil in ga fukne iz ringa na njegovega sluzastega menedžerja, da oba obležita. Iz zvočnikov se razleže kitarski šunder in razgrajajoča množica ob razglasitvi zmagovalca pade v trans. Fant pred televizorjem dvigne trdo pest. Za trenutek je bil del nečesa, večjega od sebe. Večjega od življenja.

Šur, brez sramu priznam. Ta fant sem bil pri tistih letih jaz. Pro wrestling v verziji WWF – World Wrestling Federation sem religiozno gledal na TV Koper, kjer ga je v italijanščini z mogočnim ameriškim naglasom komentiral Dan Peterson in s taistim oglaševal Liptonov ledeni čaj. "Fenomenale!" (Odgovor na medklic "Kaj se je zgodilo s tem človekom?": zdaj je star 75 let, pred kratkim je treniral košarkaški klub Olimpia Milano in dela kot športni komentator za mrežo Sportitalia.) Slika je bila napol zasnežena, televizor pa El Niš, sopomenka za povečevanje dioptrije. A kaj je bilo to proti šovu, ki so ga uprizarjali gibčni preštevalci reber? Proti trušču, kroženju žarometov, rjovečemu napovedovanju in naokoli frčečemu potu? Manj kot nič. Ameriška profesionalna rokoborba je pod plaščem organizacije WWF v drugi polovici osemdesetih pač dosegla svetovno prepoznavnost. Njeni ruvači, kot so bili Hulk Hogan, Ultimate Warrior, Macho Man in drugi, so postali zvezdniki nalik hollywoodskim.

Danes čezlužni wrestling ni več tako udaren, niti nima enako mogočnih likov. WWF se je vmes preimenoval v WWE, ker jih je tožila okoljevarstvena organizacija World Wide Fund for Nature. A četudi ga na plačljivih kabelskih kanalih spremljajo milijoni, prav tako pa imajo svojo publiko konkurenčne postaje, kot sta TNA in Ring of Honor, ne dosega nekdanjega veličastja. Tisti, ki zna k imenom John Cena, David Otunga in Dolph Ziggler primakniti ustrezne frise, je bržda zagret ljubitelj. V wrestling se takisto zažirajo druge oblike pretepaške zabave, od boksa do Ultimate Fighting Championshipa. Ti imajo pred 'sports entertainmentom', kot se glasi natančnejši izraz za ameriško profesionalno rokoborbo, pomembno prednost. Veljajo za resnejše in pristne, medtem ko se levjega deleža wrestlinga drži stigma zabavljaštva ter zlaganosti.

Upravičeno.

Karnevalstvo

Rokoborba pred gledalci je daleč od novotarije, saj sodi med dva najstarejša športa – drugi je tek. Omembe ruvaških tekem najdemo v poročilih o malodane vsaki starodavni civilizaciji. Največ je pomenila Grkom, ki so se z njo ukvarjali v organiziranih tekmovanjih, od njih pa so jo prevzeli Rimljani. Dobro je preživela padec rimskega cesarstva in bila razširjena oblika preživljanja prostega časa v srednjeveški Evro-



Hulk Hogan in Ultimate Warrior sta se srečala večkrat, njuna sprtost pa ni bila prav posrečena. Navsezadnje sta bila oba gud gaja.



WrestleMania še vedno laufa. Aprila letos so priredili sedemindvajseto, Kjer je Undertaker premlatil Triple Hja. Posel kot običajno.



Profila zagretega gledalca ameriške rokoborbe ni težko izdelati. Med njimi je malo ljudi z doktoratom, smislom za estetiko in dobrim vohom.



HULK HOGAN

Hoganovo pravo ime je Terry Bollea in se je z rokoborbo začel ukvarjati šele pri petindvajsetih, leta 1978, potem ko je že nekaj časa dvigal uteži in igral bas kitaro v raznih floridskih bendih. Iz lige AWA je 1982 dokončno prestopil v WWF, ko ga je šef Verne Gagne napodil, ker ni znal dovolj formalnega wrestlinga in je nastopil v filmu Rocky 3. V WWF mu je McMahon nadel spevni vzdevek Hulk Hogan, nakar je model razturil sceno s košatimi brki in trademarkovskimi gibi, kot sta bila trganje majice in razkazovanje mišic. Na krilih imidža bajkerja, odetega v pisana oblačila, je Hulk postal popkulturna ikona, ki je presegla wrestling. Bil je osrednji obraz WWF, čigar fani so si delili 'hulkamanio' – kao najmočnejšo silo v vesolju. Za razliko od mnogih drugih ruvačev ni podlegel mamilom, niti ga ni kap, in je v drugi polovici prejšnjega desetletja še vedno metal nasprotnike ob pod v ligi TNA. Mamicam se je priljubil z resničnostnim šovom Hogan Knows Best, v katerem je krotil plastično ženo (ločil) in razvajeno hčer (steral). Pri sedeminpetdesetih mu gre dobro.



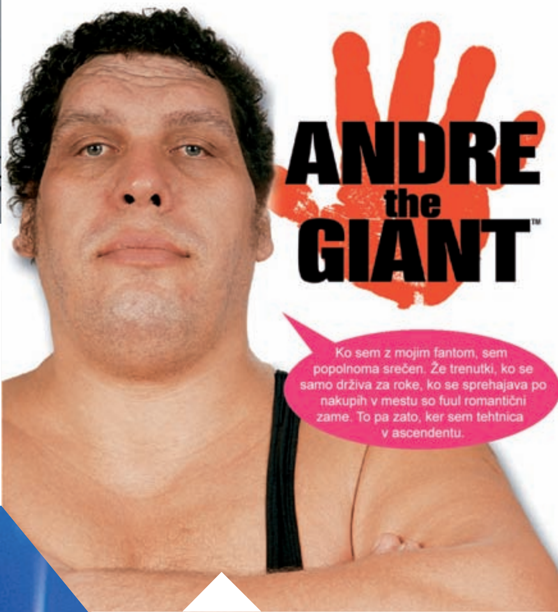
The ULTIMATE WARRIOR

James Brian Hellwig (1959) je bil nesamozavesten mladenič, dokler se ni začel ukvarjati z bodybuildingom. Ko se je v osemdesetih pridružil WWF, si je takoj pridobil oboževalce z brezkompromisno podobo konansko-indijanskega bojevnika, ki je prinorel v ring ob metalskem hrušču in tresel špage kot podivjana opica. Imel je pobarvan obraz, govoril je kot neandertalec in pri 1,88 metra višine tehtal 130 kilogramov neukročenih mišic. Fani so rajali, ko je premagal Hogana in držal naslova medcelinskega prvaka ter šampiona WWF, nakar so jokali, ko ga je Undertaker zaprl v krsto. Danes je Warrior čil 52-letnik, ki na YouTubu dissa Hogana in fura blog na *Ultimatewarrior.com/blog.* Uradno naljubši Snetijev wrestler vseh časov.



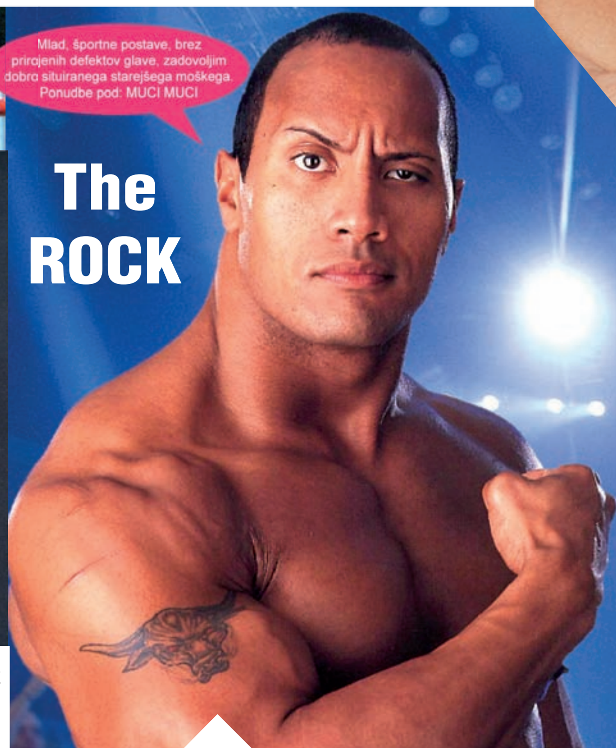
The UNDERTAKER

Mark William Calaway (1965) sodi med novejše zvezdnike WWF, saj se ji je pridružil šele leta 1990. Zlasti pa predstavlja trend modernejših izmišljenih likov, ki je bil nujen, ker se je občinstvo naveličalo enostavnih stripovskih person iz osemdesetih. Undertaker ima tako več odrskih inačic, kot so okultni, od mrtvih obujeni Deadman, motoristični krutež American Badass in vodja sil teme Lord of Darkness. Ob Shawnu Michaelsu, Stone Cold Stevu Austinu in The Rocku je bržda najbolj splošno prepoznavni rokoborec nove dobe wrestlinga, čigar alter ego je botroval celo novim izvedenkam spopadov, kot je 'coffin match', kjer je treba nasprotnika zapreti v krsto.



ANDRE the GIANT

André René Roussimoff (1946) je imel srečo, da se je rodil v današnjiku, sicer bi ga imeli kot spačka zaprtega v cirkusu. Francoz je kljub bojda rigoroznemu treningu kazal malo rokoborskih spretnosti, a jih itak ni potreboval, saj je meril 2,24 metra in tehtal med 215 ter 240 kilogrami. Tako velikost je dosegel zaradi pretiranega izločanja rastnega hormona. Že pri dvanajstih je meril meter devetdeset in kmalu je bil kot kak horjulski kovač, ki se mu je zahotelo žarometov, ali bigfoot v mestu. Ni čudno, da je taistega igral v TV-seriji Six Million Dollar Man. Pojavil se je tudi v filmu Conan the Destroyer, in sicer v preobleki rogatega božanstva, ki ga stric Švarci na koncu ubije. Vodstvo WWF je ustvarilo umetno napetost med Hoganom in Andrejem, ki je dosegla višek na WrestleManiji III, kot rokoborec pa je nastopal še do 1992. Nato so bile bolečine zaradi bolezni prehude. Trpel jih je praktično neprestano, zlasti v hrbtenici, in nagajalo mu je srce. Leta 1993 je umrl v sobi pariškega hotela zaradi odpovedi pumpe. V čast prijaznemu velikanu je Capcom izdelal lik Huga Andoreja v Street Fighterju 3.



The ROCK

Dwayne Johnson se je leta 1972 rodil materi s tihooceanskega otoka Samoa in fotru afriško-kanadskega porekla. Postavnež je pljunek v fris tistim, ki so proti mešanju ras, saj je poleg neandrogine lepote še visoko izobražen. Najprej je igral ameriški nogomet, nakar ga je oče Soulman Rocky Johnson, bivši rokoborec, pripravil na kariero v wrestlingu. Pravi uspeh je prišel, ko se je iz dobričine prelevil v člana slabofantovske Nation of Domination. Obut v črne škornje in z značilnim dvigom desne obrvi je pod vzdevkom The Rock obnorel publiko in mednjo privlekel številne ženske. Zvezdništvo, ki je preseglo rokoborbo, pa je doživel, ko je Hollywoodu dokazal, da je več od kupa mišic. V Mumiji 2 je nastopil kot ancientni bojevnik in bil tako udaren, da so mu namenili celovečerec Scorpion King. Tedaj je že imel v malhi šest pasov prvaka WWE in dobil je že sedmega, a filmska kariera mu je pomenila več. Odtlej je naštepal solidne vloge v Walking Tall, Get Smart, Race to Witch Mountain in igričarskem Doomu.



MACHO MAN

Ker je Randy Mario Poffo (1952) neprimerno ime za javne namene, je bila sprememba na mestu. V kaj? V 'Macho Mana' Randyja Savaga, postavljaškega skuliranca, ki se je na odru, ee, v ringu šopiril s kičasto barvitimi oblačili in očali, za katere bi ubijal še Elton John. Kregal se je s Hoganom, premagal Rickyja 'The Dragon' Steamboata na WrestleManiji III, pred kamerami zaprosil žensko in navduševal s sebi lastnimi potezami – v zrak izproženim kazalcem ter pridušanjem "Oooh yeah!" Tehnično je bil veliko bolj podkovan rokoborec od Hogana in Warriorja. Otroci so se šemili vanj in bržda je bil zadovoljen človek, ko ga je 20. maja letos za volanom zadela kap.

pi. V Ameriko so jo zanesli irski izseljenci in z njo so se v zgodnjem 19. stoletju že bavili mnogi ameriški mladeniči in ročni delavci. Rulja jo je najbolj slinasto spremljala na divjem Zahodu. Tam so se uveljavili rokoborski boji brez pravil, kjer je bil cilj pogosto ta, da nasprotniku iztakneš oko. Važna lastnost takih borb je bila, da so omogočale pobiranje stav.
Povezanost z denarjem je prišla še bolj do izraza, ko se je moral wrestling v zgodnjem 20. stoletju spopasti z drugimi športi, ki so se pehali za gledalce, od baseballa do konjskih dirk. Črna ekonomska realnost je rokoborce prisilila, da so povečali količino bojev, v katerih je bil izid domenjen vnaprej, na račun pravih, nenameščenih. Številni so vzeli pot pod noge in se kot potujoče atrakcije v iskanju občinstva odpravili po deželi. Klasičen način, kako priti do denarja, je bila raba dveh zmenjenih rokoborcev, enega na odru in enega med gledalci. Slednji je izzval prvega in ga skoraj premagal, zaradi česar je 'prvak' izpadel švohoten in so se ga nato skušali lotili opogumljeni vaški pretepači. Ča-čing!



Mehiški verziji rečejo 'lucha libre'. Takisto je neresna, rokoborci pa izvajajo več gimnastičnih in tehničnih prvin, so hitrejši ter maskirani.

Ko so se namazani s tovrstnimi žavbami vrnili v organizirani wrestling, so bili sicer prepričljivi. A ne dovolj, da tega ne bi opazili (pametnejši) gledalci in možje postave. Poročilo v policijskem glasilu leta 1905 denimo ugotavlja, da je vnaprej dogovorjenih devet od desetih rokoborskih obračunov. Takisto so se zatekali k bleščavim oblačilom, namišljenim rivalstvom in ekstravagantnim potezam. Šemili so se v ruske negativce in ameriške pozitivce, kavbojce in Indijance, delavce in kapitaliste – vse, da bi se gledalci poistovetili z njimi ali jih sovražili, kajti čustva so odpirala denarnice. Pravi boj pa se je bil med prireditelji bojev, kajti oni so ustvarjali medijsko podobo in vodili ljudi za nos. Ko je prišla doba televizije, ni bilo nič drugače.



Ameriško ruvanje so posvojili tudi Japonci, ki mu rečejo 'puroresu', vendar so ga obrnili po svoje. V njem je dosti prvin udarjalnih veščin in ga obravnavajo kot resen šport, ne (le) kot šov.

Zlata doba

Pri nas malokdo pozna wrestling pred obdobjem Hulka Hogana. A ne zato, ker bi bil nezanimiv, marveč ker ni dosegel široke publike. Organizacije NWA (National Wrestling Alliance), AWA (American Wrestling Alliance) in WWF so se na začetku osemdesetih sicer borile za gledalce. A ključno potezo je potegnil promoter WWF Vince J. McMahon, ki je konkurenčnima ligama prevzel najboljše rokoborce. Namen je bil, da ustvari listo superzvezdnikov, ki bi masovno privlekli tako gledalce na kabelski televiziji kot pokrovitelje. Pomagala mu je tudi sreča, kajti televizijska mreža USA Network je leta 1983 odrezala svoj dotedanji rokoborski šov, ker so se mišičnjaki v njem obmetavali z živalskim drekom, in se obrnila k McMahonu.

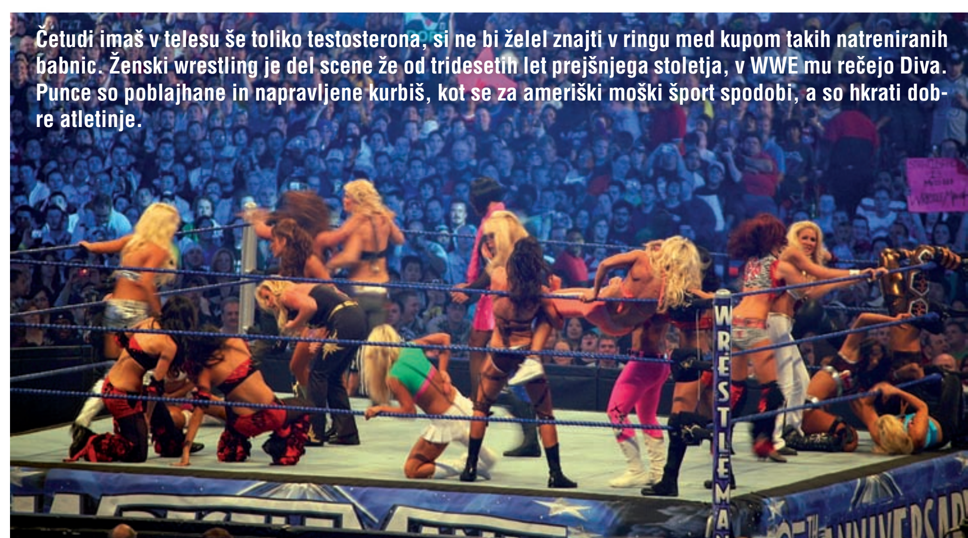


Kakšen bi bil cirkus brez pritlikavcev?! Midgeti so bili popularni v sedemdesetih, medtem ko današnja publika zanje nima želodca.

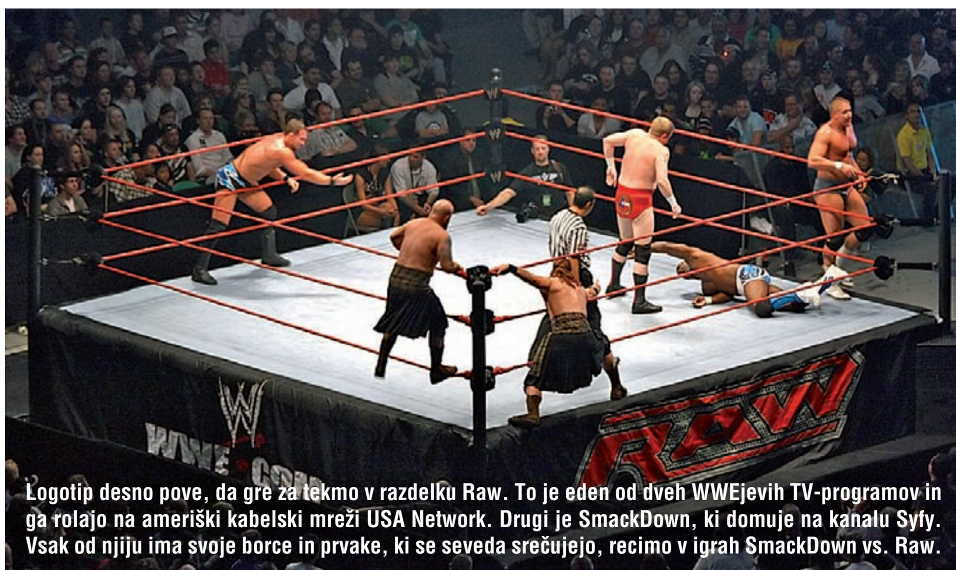
Do začetka 1984 je WWF že spremljalo štiriindvajset milijonov ljudi. K temu so pripomogle tako vezi z glasbeno in filmsko industrijo (glasbene spremljave Cyndi Lauper, nastop Hulka Hogana v Rockyju 3) kot uspešna vzporedna oddaja Tuesday Night Titans. Šlo je za pogovorni šov, v katerem so zvezdniki sedeli na kavčih, čvekali in se s posnetki spominjali vrhunskih trenutkov. Pravi testosteronski Mario z nepozabnimi trenutki, kot ko je Hogan voditeljema predstavil svoj beljakovinski napitek, nakar je eden od njiju bruhal.
Tovrstni ekscesi niso nenavadni. Že stari rokoborci so se prelevili v glumače, ker so tako več zaslužili, in WWF je negovala to izročilo. Zbrala je prepoznavne like, razdeljene na dobre in zle (ali vsaj nadležne), ter poskrbela za šov, ki ga je televizija ponesla po svetu. Dodelana koreografija je botrovala oči izdirajočim obračunom, polnim gimnastičnih potez, kar so dopolnila petelinjenja nastopajočih. Ti so se pred in po tekmah podjebavali, zajebavali ter nadjebavali z namenom podžiganja rivalstev. Ta ni maral onega, tretji je četrtemu speljal babo, peti je šestega oklical za pedra. Samo da niso potem skregancev videli v javnosti, kako družno žlampata pivo!
Nadgradnja tega so bile skupine rokoborcev, ki so si bile kao v laseh, recimo nWo (New World Order) in D-Generation. Nekdo iz ene skupine je sikal nekomu iz druge, nakar so vsi prileteli na kup in si prešteli rebra. Včasih je kdo pritekel v ring in tekmeca namlatil z desko ali pa so prišli onemu, ki je bil že ob sapo, na pomoč prijateljčki, tako da se je med vrvmi gnetlo ducat pobesnelih človeških merjascev. Za dodatno vznemirjenje so poskrbeli tepeži ob ringu, kjer so se fajterji obdelovali s stoli ter se metali med gledalce. Ali pa so prireditelji bojevnike strpali v kletko, po kateri so plezali in se z nje izmenično trgali. Vse za gledanost.
Pečat so šovu vtisnili tudi menedžerji ob ringu, ki so marsikdaj posegali v dogajanje, s čimer so publiko še bolj razgreli. Mala belolasa podlasica Bobby 'The Brain' Heenan je imel recimo v kokošnjaku sitne napihnjence tipa Mr. Perfect, ki jim je pripomogel tako, da je spotaknil nasprotnika in zamotil sodnika (ta je v ringu tradicionalno zaradi lepšega), medtem ko je njegov varovanec obdeloval ubožca.
Niz obračunov je WWF nadgradila z megablastičnim rokoborskim prvenstvom WrestleMania, ki so ga prvič udejanjili leta 1985 v newyorškem Madison Square Gardenu. Že WrestleMania III leta 1987 je v mestu Pontiac, Michigan, na enem mestu zbrala 93.173 gledalcev, s čimer je postavila dolgoletni rekord. Ta je padel šele lani na tekmi NBA All Star, ki ji je prisostvovalo dobrih 108.000 ljudi. WrestleMania III velja za višek rokoborskega razmaha osemdesetih in je v spominu ostala po boju, v katerem je zmagovalni Hulk Hogan dvignil v zrak 240-kilogramskega, 2,24 metra visokega francoskega velikana Andre the Gianta in ga vrgel ob podij. Kasneje je priznal, da si je ob tem natrgal mišico.

Male skrivnosti

Je bil to trik? Si je Hulk pomagal z viličarjem, priročno zloženim v oprijete hlačke? Kakopak ne. Vse v ameriški rokoborbi ni predstava in vsi obračuni niso domenjeni. A poudarek je na šovu in prepričanje, da so izidi ter dogajanje v ringu pretežno resnični, je domena okorelih ljubiteljev.
Wrestlerji so sicer sposobni atleti, ki so dostikrat podkovani v pravi rokoborbi in gimnastiki. To je nujno, kajti določene prvine so zahtevne. Trojni salti s špag in podobne poteze niso za šalabajzerje in celo pri profičih nemalokrat pride do poškodb, od zvinov do zlo-



Četudi imaš v telesu še toliko testosterona, si ne bi želel znajti v ringu med kupom takih natreniranih babnic. Ženski wrestling je del scene že od tridesetih let prejšnjega stoletja, v WWE mu rečejo Diva. Punce so poblajhane in napravljene kurbiš, kot se za ameriški moški šport spodobi, a so hkrati dobre atletinje.



Logotip desno pove, da gre za tekmo v razdelku Raw. To je eden od dveh WWEjevih TV-programov in ga rolajo na ameriški kabelski mreži USA Network. Drugi je SmackDown, ki domuje na kanalu Syfy. Vsak od njiju ima svoje borce in prvake, ki se seveda srečujejo, recimo v igrah SmackDown vs. Raw.

mov, tako da so številni rokoborci že pri tridesetih zdravstvene pokveke. Lige, kot je WWE, jih pri tem ne šparajo, saj imajo pred očmi zaslužek. McMahon, ki je še danes šef World Wrestling Entertainmenta, je znan po skrajnostih, s katerimi želi obdržati in privleči gledalstvo. Njegov wrestler Owen Hart je tako maja 1999 na dogodku Over the Edge padel štirideset metrov globoko izpod stropa arene, od koder bi ga morali spustiti z nosilom, in se ubil.

Prav tako je pri rokoborcih obilje neprilik zaradi pretiranega jemanja poživil, hormonov za rast mišic in podobnih substanc. Z njihovo zlorabo je povezanih mnogo žalostnih zgodb, med katerimi prednjači tista komaj štiridesetletnega WWE-rokoborca Chrisa Benoita. Ta je pred štirimi leti v času, ko se je odvajal od velikih doz testosterona, ubil ženo in sedemletnega sina ter se obesil. Njegov partner v ringu Biff Wellington je skrivnostno umrl le nekaj dni pred njim. Sušit se je takisto dal Mike Awesome, z mamili sta se uničila Bam Bam Bigelow in ženska prvakinja Sherri Martel, pred petdesetim sta odšla Yokozuna in Mr. Perfect, kap je zadela Eddieja Guerrera, srce je odpovedalo 39-letnemu British Bulldogu, 40-letnemu 'Ravishing' Ricku Rudu in 58-letnemu Randyju Savagu. Vsako leto gre pred štiridesetim pod rušo več kot deset rokoborcev, največkrat zaradi samomorov, drog in težav, povezanih s prevelikimi odmerki steroidov. Če hočejo službovati pri medijsko izpostavljenih rokoborskih ligah, morajo biti orenk nabildani, kar je po naravni poti domala nemogoče.

Nastopajoči so pač v službi predstave in zadovoljstva fanov, ki hočejo pozabiti na resničnost. Zato uporabljajo številne zvijače, da so boji čimdaljši in čimbolj privlačni, hkrati pa nihče ni resno poškodovan. Udarce z roko, ki bi človeku raztreščili fris, izvajajo s pestjo, kjer prsti niso stisnjeni, ali s podlahtjo ... brce v glavo niso brce, ampak žrtev le prileti v dvignjeno nogo, pri čemer si točko stika zaščiti z roko ... isto velja za vlečenje obraza po vrveh, ki obdajajo ring ... 'body slami' so izvedeni tako, da položenec ukrivi vrat in prileti plosko na hrbet na tla, ki so itak upogljiva ... Ne manjka niti skupnih treningov pred predstavo, da se nastopajoči uskladijo. Zlaganosti odgovorni izrecno ne priznajo, a gre za javno skrivnost, za katero ne potrebuješ knjižnih in posnetih analiz, temveč zgolj vklop možganov ob ogledu prgišča 'spopadov'.

Ampak, jasno. Če verjameš, verjameš zato, ker hočeš verjeti. Dasi je tovrstna sprostitev primitivna, poistovetenje s tem ali onim likom pa zahteva inteligenčni kvocient ne ravno prebrisanega kljunaša, se imajo množice ob ogledu adrenalinskih prekopicevanj fino. WWE je kljub rahljanju občinstva vredna več milijard evrov in nadaljuje s cirkusantstvom, rokoborba je preveč moško privlačna, da bi izginila, legende, kot je Hulk Hogan, pa živijo naprej. Tisti štirinajstletni fant izpred televizorja jih ne bo pozabil.



Spodnjemu se ni treba bati za zobe in adamovo jabolko. Če bi bilo dogajanje v ringu pristno, bi okoli letela krvava čežana.

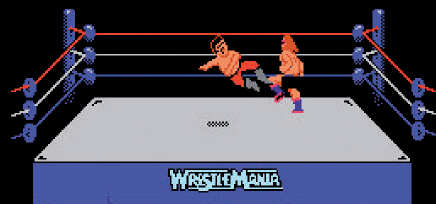


Odlični film The Wrestler z Mickeyjem Rourkom je pred tremi leti dobro orisal blišč in bedo 'sports entertainmenta'. Nima licence WWE ali TNA, a bolj boleče resničen bi bil že težko.

IGRALSKO RUVANJE

Zgodovina rokoborskih iger je dolga, saj sega v leto 1983, ko je Technos izdal The Big Pro Wrestling za NES. Do letošnjega WWE All Stars je izšlo na ducate ruvaških špilov, od katerih žal ne pomnim niti enega za računalnike. Očitno so mišičnjaki obsojeni na taiste televizorje, na katerih jih gledajo rednecki. Takisto jim ne gre očitati nadzorne kompleksnosti, saj so se igralni sistemi iz knofodrkaških začetkov konkretno razvili. V seriji Smackdown vs. Raw je skozi leta opazen napredek v povezovanju gibov v tekoča zaporedja, ki jih lahko nasprotnik prekine le, če ni preveč zadihan in je v oknih za preusmeritev spreten s pritiski na knofe. V SmackDown vs. Raw 2010 je moč ustvariti lastnega mofota in mu pripisati željeni nabor gibov.





A wrestlingaste pretepačine trpijo za resno težavo: akcija je preveč okorna, da bi posnemala tisto v resničnem ringu. Morda avtorji niso dovolj sposobni, vključno z japonsko grupo Yuke's, ki skrbi tudi za UFC Undisputed in se z žanrom ukvarja vse od 1995. Morda je aktualni konzolni hardver preslaboten, čeprav v to sila dvomim. V vsakem primeru rokoborščine niso prepričljive, od tradicionalno slabo narejenega stika teles prek okornih animacij do vedno novih napak v igranju, naj gre za predolgo nabirajočo se energijo za finišer ali nenatančnosti izbiranja nasprotnika v gužvi. Občutek pri igranju kratkomalo ni tak, kot če gledaš pravi rokoborski obračun, saj so wrestlerji leseni in preveč počasni. Poleg tega vedno zmanjka kak element šova, najsi bodo to menedžerji ob ringu, babe, pritlikavci ali zakulisno dogajanje, katerega neizkoriščenost je kriminalna. Tu je toliko materiala za sočne verbalne spopade in mlatenja z avtomati z kavo na tiskovnih konferencah, da glava peče. Da ne omenjam izvirnosti, kot bi bila spojitev z mehiško rokoborbo lucha libre ali japonsko puroresu. Letos pride WWE '12. Bo kaj boljši?





WWE All Stars

Tako je s temi licenčnicami – domala vse popularne in dobičkonosne aktivnosti se prej ali slej znajdejo na polici z igrami. Poslovodjem pri tem ni mar, ali je špil dober ali ne, važno, da se prodaja. Točno iz tega razloga THQ vsako leto naklamfa novi ravs WWE SmackDown vs. Raw, ki gre pri Amerikancih za med. A očitno je en tak špil na dvanajstmesečje premalo, zato je izšla rokoborba All Stars, katere glavna naloga je premostiti čas do novembra, ko prispe WWE '12. Kako se torej Legendarneži odrežejo?

Dvoroki lariat

Borilni sistem se ne razlikuje kaj dosti od drugih iger tega kova. Dva gumba za različno močna udarca, dva za grabljenje, dva za preusmeritve in dva za finišer. V ring gledaš iz tretje osebe in napade povezuješ v enostavne kombinacije tipa levi jab, desna noga v jaja, objem, nemški supleks. Vsak pretepač bo nasprotnika mlatil in metal na svoj način, a precej hitro si prideš gor, da tepežkalna mehanika ne premore kake globine in da ni pomembno, s kom igraš, saj pri vseh steroidnežih drkaš ena in ista zaporedja gumbov.

Največ boš uporabljal mete, ki so bolj boleči od udarcev, ne glede na to, ali borec po izročilu raje stavi na pesti ali na prijeme. Je pa pomembno, da napade vsaj malo spreminjaš, saj s tem hitreje napolniš merilnik za izvedbo boleče specialke. Če ne prej, ti ob teh mično in zapretiravano animiranih posebnih napadih, v katerih mišičnjaki skačejo pet metrov v zrak, postane jasno, da WWE Allstars ni simulacija, temveč arkada. Nerealistično pretiravanje se odlično ujema z wrestlingom, ki je itak usmerjen v šov. Tudi liki so všečno karikirani, z nadlahtmi debeline hrastovih debel in joški, ki si jih pred vstopom v ring dodobra napumpajo.

Ritospust

Nabitežev je skupno trideset, kar je v primerjavi s SmackDownom, kjer jih je petdeset, nekam skopo. A za razliko od svojega bolj verodostojnega brata je v All Stars polovica pretepačev starega kova, predvsem iz osemdesetih in devetdesetih, torej iz zlate dobe wrestlinga. Med njimi so številne legende, od naspidiranega Ultimate Warriorja in nadtežkokategornika Andre the Gianta prek letečega Jimmyja 'Superfly' Snuka do kultnega Hulka Hogana. Med današnje slavnike pa spadajo John Cena, Sheamus in Kofi Kingston.

S prešvicanci se meriš v načinih eden na enega, boj v kletki, tornado tag team (vsi štirje se mlatijo istočasno, običajnega tag načina z izmenjavami ni) in vsak proti vsakemu s tremi ali štirimi osebki v ringu. Nabor bi lahko bil večji in tudi štorijalni modus ni nič drugega kot zaporedje vnaprej določenih srečanj s par vmesnimi animacijami. V njem izgotoviš tri desetérice spopadov, v katerih se na koncu soočiš z grozljivim Undertakerjem, kačastim Randyjem Ortonom ali moštvenima kolegoma Triple Hjem in Shawnom Michaelsom. Bolj izviren je modus 'fantasy warfare' – petnajst fajtov, v katerih si nasproti stojita po en borec stare in nove dobe s podobnimi karakternimi ali borilnimi lastnostmi. Špil ti preda vajeti, da odločiš, kdo je večji mačo, Randy Savage ali John Morrison, in čigav način življenja je superioren, razuzdani od Steva Austina ali CM Punkovo svetništvo. Pri tem je najbolj kul kompilacija filmčkov, ki pred vsakim bojem predstavi rivala in njun kvazi spor.

Leteči komolček

A brez oklevanja bi se poslovil od videoposnetkov, če bi avtorji več časa vložili v umetno pamet borcev. Računalniško voden pretepač se bodisi pusti razmetavati kot vreča riža ali pa ti ne pusti do sape. Slednje mu uspe z nefer šopanjem zate težko izvedljivih preusmeritev, za katere moraš imeti sam mačje reflekse. Pa še takrat jih pol zgrešiš. Zapovrhu delajo zgago hrošči, saj je umetnopametni nasprotnik nekajkrat sredi boja kar obstal, strmeč v pičozo med gledalci, ali se je odbijal od vrvi, dokler ga nisem prijazno zaustavil. S komolcem, hehe.

Tudi manjših očitkov ne manjka. Grafika ni baš napredna, dosadna komentatorja se hitro začneta ponavljati, publika je bolj podobna migajočim balonom kot ljudem, nalagalni časi so tečno dolgi, internetno večigralstvo kazi krepek zamik, o ženskah in pritlikavcih ni ne duha ne sluha. Urejevalnik slaboritnežev je vključen in dobrodošel, a večidel neuporaben, saj je novonastali lik omejen na poteze enega samega licenčnega borca. Po svoje lahko oblikuješ le videz, finišer in vstop v ring. Bedno, zlasti v primerjavi s Smackdowni. Pogrešal sem tudi prefrigane menedžerje, ki bi nasprotnemu juncu nastavili nogo ali zamotili sodnika. Čeprav bi bilo slednje bolj težko izvedljivo, saj sudja prav tako manjka, ojej ojej.

WWE All Stars ni za odmet, toda pristno bo sedel le ljubiteljem prepotenih, objemajočih se nabildancev s fetišem na včerajšnjik. Preizkusi pa najprvo demo, da ne boš za brezveze trošil soldov.

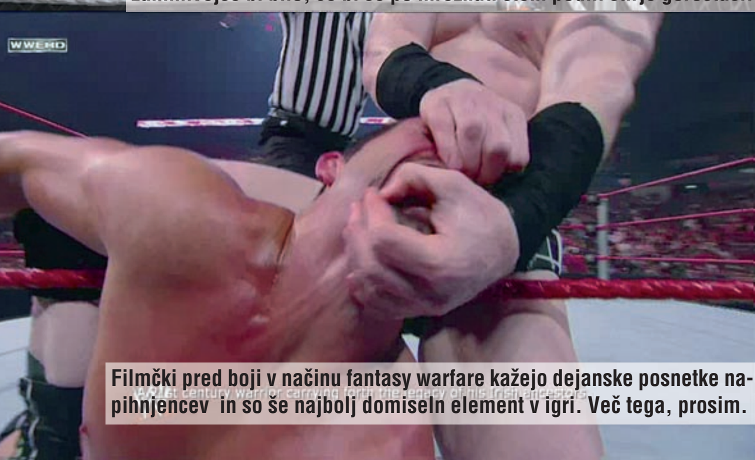
62 *Sako stopi v ring s stolom pod roko. Ziher je ziher.*
PS3 / X360 **THQ**



Kljub vsej silovitosti tale brca ne bo pustila niti odtisa. Ni mi jasno, zakaj silatežev ne vpokličejo v vojsko, ko pa so praktično nesmrtni.

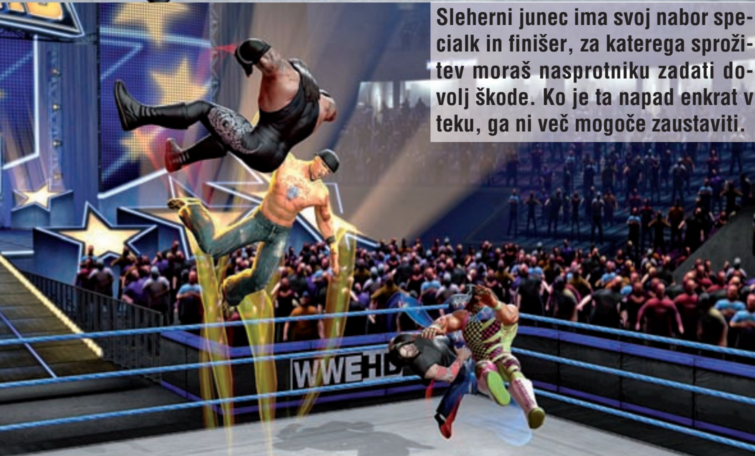


Škoda, da sta lahko v kletki samo dva borca naenkrat. Neprimerno zanimivejše bi bilo, če bi se po mrežnati steni podili štirje gorostasi.


Filmčki pred boji v načinu fantasy warfare kažejo dejanske posnetke napihnjencev in so še najbolj domiseln element v igri. Več tega, prosim.



Vsi, celo zašpehani Andre, imajo mišice, nabrizgane iz plastelina. Mladež, hitro v fitnes, da boste tudi vi tako veliki in močni!


Sleherni junec ima svoj nabor specialk in finišer, za katerega sprožitev moraš nasprotniku zadati dovolj škode. Ko je ta napad enkrat v teku, ga ni več mogoče zaustaviti.

Bastion


Druščine v tej akcijski frpjki nimaš, saj nadzoruješ samo en lik, The Kida, čigar animacija je nekam okorna in nima prav dosti sličic. No, mene to kmalu ni več motilo.

Microsoftova promocija Summer of Arcade je v času trgovinskega zatišja prava osvežitev. Xbox 360 namreč zdaj že četrto leto zapored julija in avgusta dobiva izbrane neodvisniške odličnice za petnajst evrov (1200 MS-točk), ki jih kupiš na Live Arcade. Ne le, da so vredne svoje ugodne cene, po kakovosti in prodornosti prekosijo marsikako igro na srebrni okroglini.
Mednje sodi Bastion, ki sicer ne doseže Shadow Complexa, Braida in Trials HD (90+ material) kot prvakov minulih Arkadnih poletij, a je vseeno upoštevanja vreden. Ne le za lastnike xboxa, marveč tudi računalnikov, saj nanje prispe dan po izidu tegale Jokerja, se pravi 16. avgusta.

Paša za čute

V srži gre za ne preveč zapleteno solersko frpjsko akcijsko sekljačino (rpg hack'n'slash). Izdelana je v izometrični 2D-perspektivi, in sicer edinstvenem, že prav kičasto barvitem grafičnem slogu. Okolico so narisali svinčnik in vodenke, sestoji pa ne iz klasičnih temnic, marveč iz gostih džungel, mest v oblakih, skalnih puščav in krajev, kjer tla tvorijo plošče iz pisanega stekla. Naokoli so razmetani kavči, blazine in drevesa, kar je po tisočerih kopijah Tolkiena velika osvežitev. Tako kot fantastična ideja, da okolica nastaja sproti. Ko vandraš okoli v osmih smereh, se iz praznine pod tabo sproti jemljejo kosi stopnje in se zlagajo kot kocke. Oko izdirajoče!
Obenem je neločljiv del vtisa izvrstna zvočna podlaga, začenši z muziko, ki združuje bluesovsko in rock kitaro z ženskim petjem. Vzdušne melodije se zgledujejo po kavbojskih, kar je smiselno, saj je slog zmes futurizma, pravljice in Divjega zahoda. Med drugim se glavni lik čisto po vesternovsko imenuje The Kid. Res, sliši se kot krneki čobodra, a se izkaže, da je daleč od tega.
Še ena originalnost je robat govorec, ki plete zgodbo. Ta baja o razsuti deželi, ki jo bo zacelilo čarodejno mesto Bastion – dotičnega sestavljaš ti z nabiranjem velikih kristalov. Fabula je žalostna, mistična in visoko prispodobna, a žal pretirano nerazumljiva in z mlahavim koncem. Oziroma koncema. No, čvekača bolj zanima vzdušje kot vsebina, saj zdaj skriptano, zdaj dinamično komentira dogajanje na zaslonu, vse v obliki spominov. Ko belolasi junak v boju razbije vse sovražnike, pove, da je The Kid razturil z novim krepelcem, in ko naleti na novo območje, nostalgično razkrije podrobnosti o njem. Na ta briljantni način je pripoved vpletena v dogajanje bolj, kot če bi bila v obliki sekvenc ali besedila.

Solidnost za prste

Škoda, da Bastion igralno malo zaostaja za izvedbeno prelestjo, čeprav niti po tej plati ni švoh. Poanta je v tem, da z enim orožjem za boj od blizu in enim od daleč razmontiraš vse tolovaje, ki jih igra radodarno kliče nadte. Naskočijo te lebdeči črviči, coprniki s kosami, zblazneli ptiči, rastline, ki razpošiljajo salve trnov, topovski stolpiči, samurajski kopjaniki, biki na paro ... V veliko pomoč sta ti ščit, ki prestreza napade, in premet vstran za izogibanje. Na praviloma kratkih nivojih, kjer moraš paziti, da med premikanjem ne strmoglaviš v okoliško globino (kazen je srečoma mila, le nekaj izgubljene energije), prožiš loke, samostrele in puške ter vihtiš kladiva, meče in meh, ki bruha ogenj. To dopolniš s specialkami, kot so sukanje v krogu, mine in priklic pomagača. Iz crknjene nesnage dobiš kristale, s katerimi nadgradiš orožja, če si hkrati našel ali kupil prave sestavine (na-ključnih dropov ni), ter frpjske izkušnje. Naslednji izkustveni nivo ti ne izboljša statistik, marveč ti da pravico, da si nadeneš nov talisman, ki te okrepi.
Udrihanje po capinih ni globoko, a je zabavno in uživantsko. Bolj kot zapletene kombinacije so važni pravočasno blokiranje, iskanje varnih kotičkov, zlasti z delanjem prevalov po prostoru, in učinkovita raba skoraj ducata krepelc. Dvojec izmed njih si določiš sam in vpliva na to, kako boš pristopil k masakru. Nekatera so učinkovitejša proti enim rokomavhom, druga proti drugim. Vzorci sovražnih napadov niso pretirano raznoliki, a lahko si dvigneš težavnost s tem, da vklopiš različne idole. En barabine okrepi, drugi jih dela naključno nevidne, tretji odstrani zdravilne napitke in napoje za izvajanje specialk. Če si želiš še več kaznovanja, so tu spodobni ločeni izzivi, ki jih odpiraš z napredovanjem po sicer linearno razporejenih nivojih. Nagrada za spretnost so redki materiali.
Žal zna biti boj zaradi splošne pisanosti nepregleden, težave so z jemanjem na muho in orožja za boj od daleč so nadmočna onim za od blizu. Prav tako je Bastion šefovsko šibek, nima miselnih ugank, stopnje so kljub hvalevrednemu slogu enolično ploske, padanje v prepade zna biti sitno, večigralstva ni in konec pride že po kakih petih urah. A po drugi strani se nato odklene opcija 'new game +', kjer začneš s pridobljenimi izkušnjami in orožji ter skušaš maxati vse. Nivoji pa so idejno razgibani, saj se katapultiraš med odskočnimi točkami, bežiš pred rušečim se podnom, se pelješ na nebeški ploščadi ...
Bastion ima sicer svoj delež težav in daleč od tega, da bo prijal vsem, ki čakajo Diabla 3. Toda če se boš omejil na klikotavo tamanjenje hudičevcev, boš zamudil poletno klavsko presenečenje!

85 *Sneti pametno pove, da Bastion pomeni branik. Nato se skotali v prepad.*
X360 / PC Supergiant Games / Warner


Skakanja po ploščadih ne pričakuj, saj je v vsej igri en sam tak vložek. Prav tako si ne boš zaposlil možganov. Škoda, kaka dobra puzla bi čisto sedla.



Središče, iz katerega dostopaš do nivojev, je vedno popolnejše. V njem opravljaš tudi kratke pogovore z nekaj liki, ki malce dodatno osvetlijo zgodbo.

Child of Eden



Absolutno se zavedam, da bo lučkasta streljačina Rajski otrok na naši grudi za večno ostala nišna. Kar ni nič čudnega, saj je pretežno taka tudi v belem svetu. Je kot eksperimentalen film ali glasbeni album, ki v primerjavi z mainstreamom à la Transfomerji in J.Lo s finančnega vidika puši pregovorni otepač.

In kaj potem? Prodajanost in popularnost vendarle nista nujno povezani s kakovostjo. Dostikrat je ravno nasprotno, kot kaže Child of Eden. Špil je specifičen, neklasičen in ne bo sedel masam – ampak narejen je odlično in tiste, pri katerih bo kliknil, bo popeljal v nebesa. Hkrati pa gre za prvi resnoigralski naslov za kinect, ki pokaže, česa se lahko od Microsoftove čudežne škatlice nadejamo izven simulacij čohanja mačk in zumba fitnesiranja. Ja, s Child of Eden kinect zapaše predanemu gamerju. Čudeži se dogajajo.

Težave v paradižu

Mednje spada že zgodbovna osnova. Piše se 23. stoletje in človeštvo je osvojilo vesolje, povezuje pa ga napredna inačica interneta, ki jo ljudje imenujejo Raj. V njem znanstveniki na podlagi zapisanih podatkov razvijejo digitalno različico prvega otroka, ki se je rodil izven Zemlje – mladega dekleta Lumi. Dečva je pravi pravcati umetni človek znotraj interneta, a kakor hitro zadiha, že jo naskočijo programski virusi najrazličnejših oblik. Na tebi je, da jo rešiš.

To storiš z nažiganjem iz prve perspektive, pri čemer na zaslonu vidiš samo velik merek, igra pa te samodejno vodi po vnaprej določeni poti. Da, Child of Eden je v osnovi streljanka na tračnicah, v kateri ti ni treba početi ničesar drugega kot delati ratatatata. Ampak ta ratatata je estetski kot malokod. Pozabi na težke strojnice, mitraljeze in bazuke iz tipskih vojaščin. Nadomeščata jih lični roj raket in umetelni blaster. Virusi ne nastopajo kot ihtavi soldati in žgočegrlni zmaji, temveč v sanjavih oblikah, ki ustrezajo tematiki izbrane stopnje iz nabora petih. Na vektorsko zasnovanem nivoju Matrix, ki izgleda kot notranjost računalnika, klatiš abstraktne geometrijske oblike ... oceansko zasnovani Evolution ti pod muho pripelje meduze, rakce, mante in sinjega kita ... Beauty se odvija na modronebnem tujskem planetu, kjer ti hočejo zavdati predimenzionirani metulji ter nevarne rastline ... tehnološki Passion vpelje futuristična mesta s stilizirano človeško tehnologijo, od kolesnih strojev prek vlakov do dvokrilcev ... medtem ko Journey igrivo spaja prejšnje stopnje in jim dodaja začimbne novosti. Vsak svet ima samosvojega večstopenjskega šefa, recimo orjaško rožo ali po vesolju letečega feniksa z dragulji na perju, ki navdušijo tako z obliko kot vzorci napadov.

'Čudovito' ni prava beseda za estetski stilizem Rajskega otroka, ki bo mrzek najširšemu krogu odjemalcev. Tokijski Q Entertainment so presegli sami sebe in zasenčili svoje prejšnje izdelke, med njimi kultni Rez, ki ga Child of Eden očitno nadaljuje – svet Matrix je njegov direktni izvleček. Rezova hladna tehnološkost eksplodira v organsko-robotski kalejdoskop, ki je mestoma sicer malo preveč azijsko pocukran in premalo izkorišča zamisel o internetu kot posodi človeškega znanja, a je v splošnem občudovanja vreden. Tudi glasba, delo japonskega glasbenega konglomerata Genki Rockets, je dosti bogatejša kot v Rezu. Densič in trensič, ki ju fura Otrok, sta zasanjana ali žurerska, abstraktna ali konkretna, vedno pa tako izpiljena ter doživeta, da se deževni dan spremeni v sonce, ostri robovi realnosti se skrhajo in pete kar same sledijo močnim ritmom.

Kibernetski pinjav

Ti so toliko boljši, kolikor bolje igraš, saj so akcija, glasba in grafika intimno povezane. Vsak strel, ki zadene cilj, prispeva elektronski zvokec, ki se vklopi v muziko. Daleč sicer od tega, da bi te brez tvojega posredovanja spremljala tišina. Toda bolj kot obvladaš, bolj se zaslon svetlika, bolj kompleksno melodijo spletajo zvočniki ter več točk dobiš. Končni rezultat odloči, koliko zvezdic prejmeš, s temi pa odpreš naslednji nivo. Nabiranje zvezdic ni enostavno. Na voljo je sicer najnižja težavnost 'feel eden', kjer ne utrpiš poškodb, a na njej ne dobiš ne rezultata, ne naslednjih stopenj. Treba se je pomatrati z normalno zahtevnostjo, ki bo nenadrkanca na kasnejših stopnjah dodobra prešvicala. Kleč je v tem, da večino ciljev odstraniš z raketami, in to v čim večjih skupinah. Rakete delujejo tako, da z merkom označiš kakega pol ducata ciljev oziroma več raket nameniš enemu samemu, nakar jih sprožiš v roju. Na ta način si množiš rezultat.

Seveda pa so vzorci, po katerih capinčki nastajajo in se gibljejo, vse bolj komplicirani ter brzinski. Če hočeš sklatiti vse, moraš pošteno migati in se učiti valov. Raketam pridružiš še vijolični blaster, ki odstranjuje predvsem sovražne izstrelke taiste barve. Nuja izmenjavanja ene in druge vrste strelov je izvrstno udejanjena, subtilnosti in detajlov pri nabiranju točk pa obilo. Pogled recimo ni prikovan, ampak ga lahko med gibanjem

GENKI DESU

Komadi v Child of Eden so dobro remiksane verzije glasbe, ki jo je že izdala skupina Genki Rockets. No, 'skupina' v ohlapnem pomenu besede, saj gre bolj za konglomerat, kamor ideje prispevajo mnogi stalni in nestalni člani. Starosti sta producenta Kenji Tamai in Tetsuya Mizuguchi (slednji je šef Q Entertainmenta), prepoznavni glas ino stas pa jim daje osemnajstletna 'Lumi' – ameriško-japonsko model ter pevka Rachel Rhodes (angelsko bitje na levi). Njihove komade, kot so Heavenly Star, Breeze in Smile, močno zaznamuje sladkasti japonski pop, kar pa ne velja za muziko v igri. Štikli, ki so jim okrepili dinamičnost in inštrumentalnost ter imajo vokalov le za okras, bi zažgali v kateremkoli diskaču, kjer ne tripajo le na moderno ameriško plesnost.

Tako Genki Rockets kot Child of Eden najdeš na YouTube, a vedi – opazovanje in igranje sta hudo različni izkušnji.

obračaš, včasih za poln krog, s čimer loviš tarče izven siceršnjega vidnega polja.
Pošicati vse sovražnike v idealnem vrstnem redu ni lahko in čeprav mojstrovanje ni nujno, da vidiš vse nivoje, je ultimativni cilj. Ne rečem, v osnovi je igra kratka, saj se je moč skozi peterico svetov prebiti v nekaj urah, pri čemer so vsi linearni in brez cepitev poti. Tu bi lahko avtorji dizajn razgibali in ponapredili. Tisti, ki bi radi čimveč različnih nivojev namesto vnovičnega guljenja istih za perfekcijo, s Child of Eden bržda ne bodo zadovoljni. Začuda pa so opravljanja istih nivojev na enaki ali višji težavnosti uživantska, kajti vanje so nametali blazno količino podrobnosti ter raznolikosti. Domala vsaka sekunda je vredna vnovičnega doživetja. Težko razložim, ampak po dvajsetih letih igranja streljank enostavno vem, kdaj so obdobja akcije in počitka pravilno nanizana, kdaj tempo dobro narašča, kako morajo tolovaji priletavati, da me izzovejo, a ne frustrirajo. Dobro oblikovanje je zlasti očitno na tretji, najvišji zahtevnosti, in pri želji po stoodstotnem rezultatu, kjer je Otrok trdojedrn do obisti. In na dodatnem preživetvenem nivoju, kjer te sovražniki dobesedno spohajo.
Tečno je le, da če ti kjerkoli zmanjka energije, ki je ni prav dosti, moraš od samega začetka sveta, saj nadzornih točk ni. Včasih je to res sitno, denimo pri šefu četrtega sveta, kjer nekaj minutam rutine sledi napad, ki te ob majhni nepazljivosti hitro ugonobi. A na splošno se vidi, da so Child of Eden delali ljudje, ki se na svoj posel spoznajo.

Opletanje rula

Zlasti je to očitno, če odložiš joypad in se izdelka lotiš s kinectom. Ker si na tračnicah in ti ni treba nadzorovati premikanja svojega navideznega telesa, se lahko sceloma posvetiš premikanju merka. Tega po ekranu vodiš z levo ali desno roko, iztegnjeno proti kinectu. Desnica botruje izstreljevanju raket, levica streljanju z vijoličnim blasterjem. Mehanika igranja je kot nalašč za kinect, saj z desno okončino povsem naravno in intuitivno označiš cilje, nakar s sunkovitim gibom izstreliš rakete, blaster pa itak rešeta avtomatično, ti samo premikaš muho. Ker so vzorci, po katerih se udejanjajo nasprotniki, urejeni v črte in krivulje. izvajaš naravne, mahajoče gibe, namesto da bi moral cilje izbirati posamič, pri čemer bi se znal kinect zmesti. Tudi menjavanje orožij deluje brez problemov, majhen zamik (lag) pri beleženju premikanja rok pa zvečine ne moti, saj groženj ne fašeš v glavo ponorelo hitro.
Na najvišji težavnosti je Child of Eden sicer udobneje igrati z joypadom. Niti ne toliko zaradi težav s preciznostjo kot zato, ker te zna mahanje pred televizorjem utruditi, sunkoviti gib za proženje raket pa povzročiti bolečine v zapestju. (Namig: ni treba pretiravati, kinect zazna tudi manj ostre premike.) A četudi boš igro točkovno mojstroval s ploščkom, je kinectična izkušnja fantastična.
No, s kinectom ali brez njega in kljub nekaterim pomanjkljivostim je Child of Eden veličastna abstraktnostrelska izkušnja za sladokusce. Če misliš, da sodiš mednje, se ga ne ustraši poskusiti. Zlasti ne sedaj, ko mu je Ubisoft po začetni slabi prodaji znižal ceno za več kot polovico.

89 ***Sneti** priseže, da ocena ni na rovaš flodra vredne Japanke.*
xbox 360 **Q Entertainment / Ubisoft**



Z dobrim pokanjem dobivaš energijo in bombe, ki očistijo zaslon. Če hočeš dober rezultat, jih ne uporabljaj! Na zaslonu je lahko vmesnik z energijo in točkami ali pa ne. Igra za PS3 + move izide septembra.

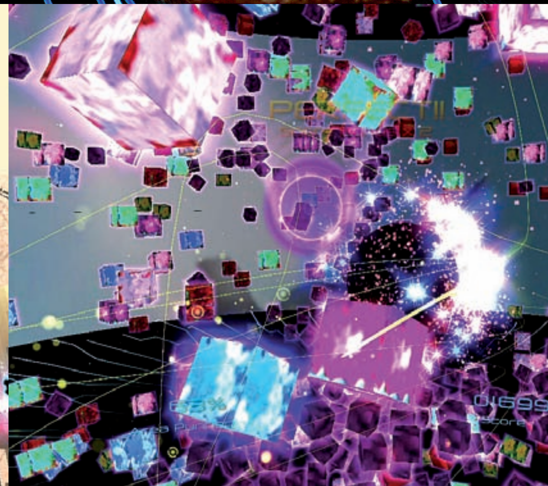






Dvojna strelska mehanika je bolj razgibana kot enojna v Rezu. Tudi valovi nasprotnikov so boljši in okolica bogatejša. Igra je s kinectom privlačna manj izvežbanim, saj se vodenju merka brž privadiš.





From Dust



STARO LJUDSTVO

Tako kot je usoda založnika Square v dobi dinozavrov slonela na eni sami igri, ki so jo zaradi tega imenovali Final Fantasy, je bila koncem devetdesetih na kocki prihodnost danes kultnega založnika Bullfrog. Bržda bi nikdar ne ugledali njihovih Magic Carpeta, Syndicata, Dungeon Keeperja in Theme Parka, če bi firma leta 1989 ne uspela z žanrskim prvakom Populousom, ki je od glavnih sistemov izšel za PC, amigo in atari ST. Formalno sicer ni šlo za prvi božji špil, a glede na prgišče malo znanih predhodnic ga lahko štejemo za najbolj udarnega predhodnika naslovov, kot so Viva Pinata, Black & White in navsezadnje The Sims.
Smisel Populousa je enak kot poanta From Dust: v vlogi božanstva ne z direktnim nadzorom, temveč z manipulacijo okolice vplivati na svoje pleme. Osnova je bila ta, da si s spuščanjem in dviganjem terena naredil dovolj ravnic, da so tvoji podaniki lahko ustvarili naselbine. Več ljudi kot si imel, več moči si prejel. Sčasoma si lahko vodjo svojega ljudstva spremenil v heroja, ki se je nato spopadel s sovražnimi domorodci. Takisto si nasprotnike gnjavil s poplavami in ognjeniki.
Za svoj čas je bil Populous odličen in dobro je vedeti, da je bil eden prvih naslovov, ki jih je bilo moč igrati po lokalni mreži. Danes pa je očitna njegova omejenost, saj je obseg tvojih dejanj zelo ozek. Prav tako je neprijazen do začetnikov. Hecno je, da je dizajn nastal pretežno naključno, na podlagi nekajdnevnega ukvarjanja enega od programerjev z novimi idejami in lenobe Petra Molyneuxa. Temu se ni dalo dizajnirati prizorišč, zato se je odločil, da bo to prepustil igralcem. Dobri stari Peter.

Za: Zajebani.sneti@joker.si
Od: Odpustljivi.sneti@joker.si
Zadeva: From Dust

Mudeeeel,

nadnaravno sem vzhičen! Mislil sem, da je žanr božjih strateških iger (god games), kjer v vlogi božanstva skrbiš za podanike, mrtev. Ampak Eric Chahi – to je tipček, ki je naredil Another World, kar seveda kot moj drugi jaz veš – ga je oživil. Po božje, hehe.
Od zgoraj gledam na dokaj ozko odmerjen zemljevid, koder lahko kamero prosto rotiram. Če primerjam s Populousom, ki sem ga zadnjič zastonj stegnil z Oldgames.sk (super sajt, morš prevert!!!), težko diham ob napredku. Ne le grafičnem, fizikalnem. Moje pleme, ki je mešanica afriških in polinezijskih domorodcev in govori v izmišljenem jeziku, ga bo namreč težko nasrkalo, če ne bom hitro in dobro posredoval, pri čemer nisem tako omejen kot včasih.
Na začetku so zamorci goli, bosi in brez vasi, zato jih moram s pritiskom na gumb usmeriti k najbližjemu totemu. Tam bodo samodejno postavili naselbino in mi začeli peti hvalnice. Nato jih moram razposlati še do ostalih totemov, da si odprem izhod s stopnje. A to ni enostavno, ker so vmes naravne ovire. Tu dere reka, tam bruha lava, vmes so neprehodni vršaci in globoko morje. Saj se plodijo (ne moreš opazovat, -10 pik), toda narava jih zlahka množično pobije.
Tu nastopim jazst USEMOGOČNI BOH MOLTE ME, ki svoje moči udejanja s kurzorjem. Postavim ga nekam in ... iz riti mi letijo strele? Plavam okoli kot nedotakljivo astralno bitje? Nah. USEMOGOČEN nisem, zlasti ne spočetka, ko imam v rokavu le prestavljanje določene količine zemlje z enega konca na drugega. Stisnem gumb in posrkam kup zemlje v krog, nakar jo odvržem drugje. Tako naredim kopno, da moji pezanti (ki fakin ne znajo plavati, ne morš verjet?!) po njem pridejo do kipa.
Ampak, fora. Bolj kot napredujem skozi stopnje, več spretnosti dobim. Ko pridem na novo prizorišče, sem vnovič švoh, toda z zasedanjem do štirih totemov naberem ekstra sile. Posrkam lahko več materije (zemlje, vode ali lave), spremenim vodo v želatino, kar jo za določen čas ustavi in jo lahko premestim s kritičnih mest, ter začasno izpuhtim dobršno mero celotne tekočine na karti.
Še dobro, ker razmere postajajo vse bolj kritične. Prve izmed premočrtno nanizanih trinajstih kart so benigne, kasneje pa se zvrstijo poplave zaradi monsunskih nalivov, cunamiji, ki zahtevajo postavitev skalnih branikov, požari, izbruhi vulkanov, kjer je treba preusmerjati tek lave ... Ponekod tla nihajo levo in desno kot posoda, drugod sem na milost in nemilost izpostavljen elementom sredi morja, se znajdem med ognjenikom ter veliko reko in spremenim puščavo v močvirje.
Temu primerno je vzdušje noro. Glasbe je bolj malo, a je niti ne rabim, ker je dovolj žlobudranje vračev, šumenje rek in oglašanje džungle. Napetost se najbolj okrepi, če se pripravlja katastrofa (pojavi se ura, ki odšteva). Ko prihaja titanski cunamijski val, živelj sumljivo potihne, ko eksplodira ognjenik, se opicam na drevju strga, in moji podložniki kričijo, ko jih žge ogenj ali odnaša voda. Ma rula, dej.

Za: Odpustljivi.sneti@joker.si
Od: Zajebani.sneti@joker.si
Zadeva: Re: From Dust

Pišče mlado,

čist tebi podobno, da takole pozabiš na frustracije, ki si jih doživljal pri igranju, odpustljivež jedan. Si izgubil spomin na to, kako zabiti so tvoji ruljeki? Ker jih ne moreš direktno usmerjati, kot je za božje igre značilno, si pot med totemi iščejo samodejno, pri čemer znajo biti tako brezupni, da jim rade volje vržeš na glave tono lave in se hehetaš, ko gorijo. Včasih je do-



Cunami, a? Ha! Začasno želatiniziram vodo in jo prestavim nekam, kjer je manj nevarna. Na prsti sproti rastejo palme, ki privlačijo čudne živali (nimajo vloge), levo spodaj pa je viden odstotek. Ob določenih procentih odkleneš robo.

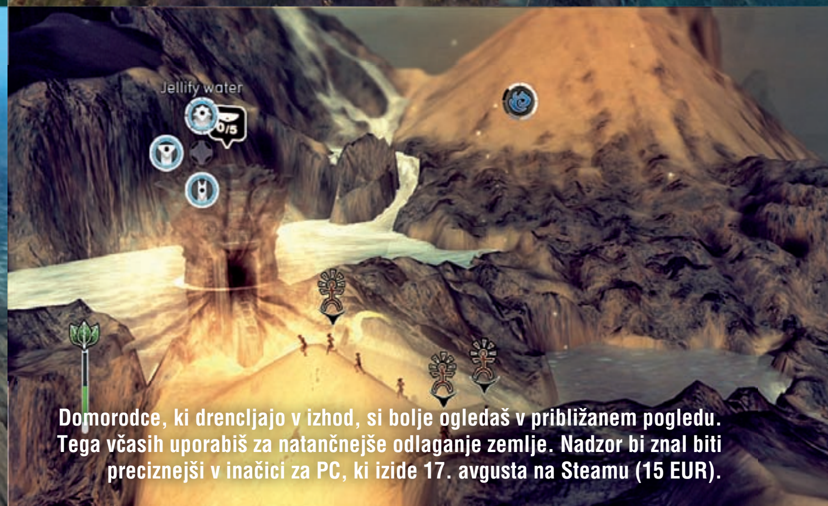




Slika levo kaže nivo v začetnem stanju, desno pa proti koncu, ko sem postavil varovalne zidove, zasedel vse toteme in omogočil stoodstotno poraščenost. Nadzornih točk med igranjem ni, lahko pa shraniš položaj in potem greš od tam naprej.



Ponekod so važne eksplozivne in vodnate rastline. Prve razsujejo skale, ki so drugače neodstranljive, druge izbruhnejo vodo, ko se jim približajo plameni. Malodane učinkoviteje je, če vas omejiš z neporaščenim skalnim pasom.



Domorodce, ki drencljajo v izhod, si bolje ogledaš v približanem pogledu. Tega včasih uporabiš za natančnejše odlaganje zemlje. Nadzor bi znal biti preciznejši v inačici za PC, ki izide 17. avgusta na Steamu (15 EUR).

volj najmanjša ovira, da obstanejo in vreščijo na pomoč, ali pa se praskajo po riti dva metra od ciljnega kipa. Mrš!
Toda bistveni problem je količina ponavljajočega se mikromenedžmenta, ki ga moraš opravljati. Moči imaš sicer kar nekaj, čeprav količina ni za prehvalit, vendar levji delež časa porabiš za duhamorno šibanje lave, ki naredi skale, in zemlje do tja, kjer ju potrebuješ. Ponavadi pod kip, da ga dvigneš, ali okrog njega, da voda ne odnese vasi. Posrkaš snov, jo odložiš, posrkaš, jo odložiš, posrkaš, jo odložiš ... Ja, tako dolgočasno je kot slednji stavek.
Nadalje te zna nadzor zafrkavati v glavo, saj je mestoma težko pošicati zeleno točko na tleh. Če ti spodleti, moraš čisto od začetka zemljevida. Ubadanje z ljudstvom je nekam enostavno, saj ni ne surovin in sreče, ne konkurenčnih ljudstev, s katerimi bi se bojevali. Zgodba je kilava. In pomisli, kdaj si špil kupil – v sredo? Danes si pa že fertik.

Za: Zajebani.sneti@joker.si
Od: Odpustljivi.sneti@joker.si
Zadeva: Re: Re: From Dust

Upokojenec,

okej okej, se strinjam glede umetne pameti, manka nadzornih točk (ni fajn, ko si recimo neuspešen zaradi tega, ker so domačini preneumni) in načeloma tudi glede enoličnega razporejanja materije. A glej.
Prvič, vsak nivo ima več rešitev – ne sicer ogromno njih, par pa že – in razmere se zaradi dinamične fizike spreminjajo sproti. Nekje na primer zapreš reko in voda bo sčasoma napolnila navidez velik bazen, stekla čez robove in ti odnesla vas. Poplave nabreknejo splošno raven vode in če nisi dotlej zadosti vzdignil tal, se ti slabo piše. Stopljeno kamenje povzroča požare. Nivoji so v bistvu omejene puzle in če bi rešitev zastavil drugače, ti nemara ne bi bilo treba izvajati toliko mikromenedžmenta. Včasih vozel odpleteš elegantno in dodatno opaziš medsebojno povezanost elementov. Pustiš denimo lavo svobodno teči, dokler ne oblikuje pobočja, po katerem se nato sama širi zemlja. Če lavo odrežeš, bo pečina previsoka in zemlje tam ne bo, zaradi česar s slednjo ne boš mogel hitro zafilati določenega prostora. Občudovanja vredna sandbox zasnova, koder se hitro zgodi kaj nepredvidenega in v kateri se znajo najti tako zagreti kot nedeljski igralci.
Drugič, igri očitaš kratkost, toda vrednosti za denar je veliko. Na Xbox Live Arcade odšteješ 15 evrov, za kar dobiš blizu desetih ur kampanje z dejansko zahtevnim koncem, plus več deset finih odklepljivih arkadno-miselnih izzivov s spletnimi lestvicami za primerjanje rezultatov, enciklopedijo zapuščine izmišljenega sveta in peskovniški modus, ko opraviš vse. In ne, nisem fertik. Ziher lahko sedmo stopnjo rešim še bolje. Grem takoj pol sprobat.
Tretjič, božje igre nismo ugledali dolgo dolgo, kaj šele tako fizikalno podprte, stilistično elegantne, otipljivo vzdušne ter z dodano vrednostjo razmišljanja o tem, kako uboge kreaturice smo ljudje ob sili narave.
In četrtič, si pozabil, da je to eden redkih novih špilov, v katerih cilj ni uničevati, marveč ustvarjati? Ne napadati, ampak varovati?



Del taktike je tudi vrstni red osvajanja totemov. Osvojitev nivoja z določenimi močmi v malhi zna biti bistveno lažje ali težje, kot če si imaš dostop do drugih. Ne glede na to pa imaš pri oblikovanju okolice peskovniško merico svobode.

Za: Odpustljivi.sneti@joker.si
Od: Zajebani.sneti@joker.si
Zadeva: Re: Re: Re: From Dust

Eh,

tvoja materinska narava zopet seka ven. Ampak mislim, da je jasno, kaj hočeva povedati. Zdaj je tečen, zdaj je večen. Tak je From Dust.

80 *Svetlooki in črnogledi **Sneti** podebatirata o usodi nekega plemena. Lp!*
xbox 360 **Ubisoft Montpellier / Ubisoft**



Zeleni energetik

Ko se Casu ob zaključku redakcije dela tema, ga s svetlobo napolni Green Lantern, zeleni rešimož ameriškega striparskega založnika DC Comics.

In brightest day, in blackest night, no evil shall escape my sight. Let those who worship evil's might, beware my power ... Green Lantern's light!'' Tako se glasi zaprisega Zelene svetilke, ki je pri nas povsem neznan nadjunak in tudi sicer životari v senci Supermana in Batmana, mogočnega dvojca varuhov pravice ter vsega dobrega. Kompleksnost lika in mističnost univerzuma, kateremu služi, sta po eni strani za stripovske prišleke odbijajoča. Po drugi pa ga ravno ta zapletenost dela enega bolj zanimivih likov iz Marvelu konkurenčne risarske hiše.

Galaktični policist

Prva stvar, ki jo moraš vedeti v zvezi z Green Lanternom, je, da je herojev s tem vzdevkom več. Dosti več, saj se s titulo ponaša nebroj osebkov v zeleni opravi, ki z mogočnimi prstani varujejo vsakega od tisočerih sektorjev znanega vesolja. Korpus Zelenih svetilk, kot se uradno kliče ta medzvezdna policija, je podrejena Varuhom, starodavni rasi modrijanov, ki domuje na planetu Oa v samem centru vsemirja. Oa rabi kot generalštab in je kraj, v katerem se kopiči in iz katerega naprej do uporabnikov potuje zelena energija 'volje' (willpower), poglavitni vir moči Lanternov. Svetilka, s katero je opremljen vsak stražar, je prevodnik in prenosna shramba zelene svetlobe. Prstan, ki ga morajo občasno napolniti iz leščerbe, pa jim omogoča, da v obstoj prikličejo katerikoli predmet, ki jim v trenutku potrebe pade na pamet. Ogromen meč, tank, mitraljez, kondom, potniško letalo, hrček, bazen vode, nebotičnik – edina omejitev je domišljija.

Da bi bile stvari še bolj zapletene, stvarstvo Green Lanterna pozna več barvnih oziroma čustvenih odtenkov energije. Rdeča je povezana z jezo, vijolična z ljubeznijo, rumena s strahom in tako dalje. Entitete, ki te pisane snovi izkoriščajo na podoben način kot Svetilke svojo, pa so v vselej spreminjajočem se stripovskem svetu bodisi njihovi zavezniki, bodisi nasprotniki. Parallax, gospodar strahu, je denimo eden od osrednjih sovražnikov Hala Jordana, najbolj razvpitega človeškega Lanterna, ki službuje v zemeljskem sektorju 2814. (V sedemdesetih letih obstoja papirnate serije se je kajpak zvrstilo več različnih ljudskih Zelenkotov.) Bivši testni pilot se korpusu priduži potem, ko na modri planetek prispe smrtno ranjeni Abin Sur in svojemu prstanu naprti, naj si poišče novega lastnika. Idealnega neustrašnega kandidata, ki ga bo nasledil in bo zeleni bratovščini v oporo ter ponos. Na 'loteriji' kakopak zmaga Hal.



Prvi Green Lantern je bil Alan Scott in je bil v primerjavi z modernimi precej drugačen. Brlivka in prstan sta bila magičnega izvora, hecno pa je bilo, da je nakit deloval na vse razen na les.

Priporočljivo stripovsko čtivo: obe novejši seriji avtorja Goeffa Johnsa, Rebirth in Secret Origin, ki se vsaka na svoj način ukvarjata z genezo Green Lanterna / Hala Jordana, in prestižna zbirka Absolute DC: The New Frontier. Ta je postavljena v širše alternativno vesolje in pokriva tudi kupček preostalih DCjevih junakov v tesnih oblekicah, na primer Aquamana. Vredna je višje cene.

Zelena svetilka

Veliko razočaranje! Drugega ni moč reči za Green Lanternov film, ki je v teh dneh prilomastil v kinodvorane. Zaradi razvejanosti stripovske franšize bi se ga morali holivudarji lotiti skrajno resno, odločili pa so se za ravno nasproten pristop. Svetilka izpade kot ležerna superjunaška pravljica v nedobrem smislu, za scenarij pa se zdi, da ga je režiserju med snemanjem po rami tipkal siten pomočnik in kazal na štoparico v dlani. Šefe, samo par minut časa imamo za Halovo srečanje z Abin Surom ... točno štiri odlomke bomo namenili zavijanja z očmi vrednim sentimentalnim izmenjavam med protagonistom in ljubeznijo (Carol Ferris je sicer res hud cukrček) ... natanko tolikokrat se bomo za par minutk preselili na planet Oa, ki je skupaj z ostalimi fantazijskimi vesoljskimi lokacijami daleč najbolj domišljijski del filma ... aja, vsake toliko pa bomo na brzino skočili še do glavnega negativca in njegovega človeškega apostola, ki sta zapisana rumeni moči bojazni. Izkupiček je nenavdušujoče zaporedje plehkih scen, ki so klišejske celo za superjunaški žanr in si ne vzamejo časa, da bi kakorkoli poglobile zgodbo ali nastopajoče. Niti spočetka neodgovornega Jordana, ki ga tlačijo spomini na očeta, preminulega v letalski nesreči.

Nekaj užitka si srečoma vseeno odrežeš v prizorih, bogatih z akcijo in posebnimi učinki, kot je vzdušni začetni, ko Halovega predhodnika preseneti zlobni Parallax. Tu za nameček pride do izraza stereoskopija, ki so jo filmu dodali v postprodukciji, da bi se vsaj nekje poznali vloženi milijoni. Za nadaljevanje pa že obljubljajo, da bo 'bolj udarno in temačno'. Upam. Green Lantern pač ni Hrabri Mišek.



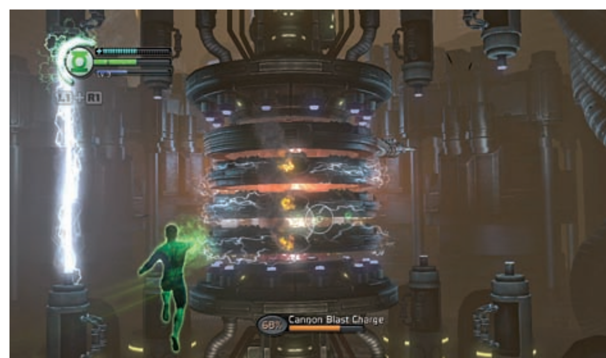
Med filmsko slabo izkoriščene like se med drugimi vpišeta orjaški brut Kilowog in ribarski Tomar-Re, ki Halu na planetu Lanternov za nekaj minut služita kot mentorja.

Green Lantern

Kaj boš odnesel od Zelene svetilke, je odvisno od tega, s kakšnimi pričakovanji se je lotiš. Če so te prikolice prepričale, da gre za dodelano mlatilščino, ki se lahko primerja z vzornikom God of Warom, boš džojped odložil razočaran. Ako pa si pričakoval tipičen licenčni apn, vedi, da vseeno ni, saj nudi vsaj tekoče in še kar spektakularno mikastenje galaktične zalege.

Natančneje gre za Manhunterje, robotsko raso, ki so jo Varuhi ustvarili za potrebe vzdrževanja vesoljnega miru. Nakar so mehanske podložnike zavrgli ter taisto poslanstvo zaupali junakom z vsemogočnimi prstani. Zgodi se, da se kovinkoti vrnejo in so močno jezni, zaustavi pa jih lahko le Hal Jordan, človeški superjunak Green Lantern.

Protagonist, ki govori z glasom Ryana Reynoldsa, in njegovi zeleni pomagači so hkrati vse, kar ima špil skupnega s filmom. No, prištevši še priklic konstruktov iz zelene svetlobe, ki so med bojem uporabni kot posebna orožja. Na seznamu so hecnosti, kot so ogromna macola, zelen kij za baseball, s katerim odbijaš energetske izstrelke, reaktivno letalo, ki ga zalučaš proti sovragom, minigun, mine in slični izrodki prstana ter Jordanove domišljije. Te napade odklepaš z napredovanjem v sila predvidljivi štoriji, moreš pa jih tudi kupiti in obesiti na čelne tipke joypada. Seveda v zameno za nabrane zelene točke, s katerimi nadgrajuješ tudi osnovne borilne sposobnosti heroja.



Letalske sekvence bi lahko bile najboljši del špila, a jim zavdata lahkost akcije in manko domišljije pri dizajnu.



Proti orožarni iz svetlobe sovragi nimajo prave obrambe. Če ti na pomoč priskoči lokalni kolega, ki se ti lahko kadarkoli pridruži v vlogi zelenka Sinestra, z njimi opravita še toliko prej.

Snidenja s manjšimi in večjimi roboti, ki te napadajo zdaj neposredno, zdaj z razdalje, so zrcalna slika ziheraštva, saj se špil kot klop psa drži ustaljenih mehanik (povprečnih) tretjeosebnih pretepačin. Zeleni borec obvlada hiter in močnejši zamah, ki ju zna povezati v osnovne kombinacije, skok, hitri zdrs proti oziroma skozi nepridiprave, prijem in lučanje nasprotnikov z zelenim tentaklom ter blokiranje. Ko napolni poseben meter, pa se lahko za krajši čas spremeni v neranljivo inačico samega sebe ...

... čeprav mu tega ne bi bilo treba. Mučenje je sicer eksplozivno in tekoče, a je takšno predvsem zato, ker so stopnje eno samo zaporedje tepežkalnih aren in ker barabe ne glede na izbrani nivo zagamanosti ne nudijo resnejšega izziva. Vključno z glavarskimi stvori, ki jih kot v Kratosovih dogodivščinah pokončaš s (cenenimi) QTEji. Povsem mimogrede opraviš tudi z vesoljskimi sekvencami, kjer Hala nadzoruješ kot v kakem šutemapu in uničuješ kramo, ki ti leti naproti. Od kdaj je služba superheroja tako preprosta?

55 — ***Case** si plošček špila natakne kot prstan, a se ta ne zasveti.*

PS3 / X360 — **Warner**

Case v epskem dvoboju premaga Kapetana Ameriko in pokuka pod masko tega stripovskega ter filmskega Marvelovega superheroja.



AMERIŠKI STOTNIK

Ako so superjunaki nekaj izrazito ameriškega, potem je Captain America predsednik Združenih držav. Ni ga namreč fantazijskega silaka z nadnaravnimi talenti, ki bi bolje utelešal duh in vrline, ki si jih radi pripisujejo onkraj luže. Saj veste – moč, pravičnost, demokratičnost, predanost, usmiljenost in podobne svetniške lastnosti. Stripovski junak, oblečen v barve ameriške zastave, je poleg tega še velik domoljub ter simbol in zaščitnik svobode. Zato si ni težko predstavljati, zakaj je v Juesej tako priljubljen.

Ameriški zastavonoša

Stotnik se ni rodil iz ošabnosti ameriških risarjev, marveč iz bujne domišljije in socialne potrebe. V pisanih bukvicah se je prvič pojavil že marca leta 1941, ko je bila v Evropi druga svetovna vojna v polnem razmahu, le slabih devet mesecev pred napadom na Pearl Harbour. Imperialistično norost Japonske in Nemčije so Američani kmalu občutili na lastni koži, zato je še kako prav prišel heroj, ki je mladež opozarjal na nacistično nevarnost, bodril narodno zavest in promoviral pridružitev vojaškim četam, ki so potovale v boj na drugo stran oceanov.

Steve Rogers namreč skladno s stripovskim izročilom postane Captain America šele potem, ko se priključi armiji. Prej je revež, ki ga vojaški dohtarji zaradi suhljatosti na sprejemnih pregledih redno zavračajo. Prilika se mu ponudi, ko njegovo neomajno voljo in gorečo željo po tepežkanju Hitlerjevih podanikov opazi znanstvenik nemškega porekla Abraham Erskine.



Skozi zgodovino je Captain America zamenjal veliko večnamenskih ščitov iz različnih materialov. Izvirnemu trikotastemu, ki je krasil prvo izdajo stripa, so se poklonili tudi v filmu.

Steva izbere za poskusnega zajčka v eksperimentu, ki ga bo spremenil v fizično nadmočnega supersoldata. To po boleči kuri s čudežnim serumom in žarki tudi postane. Nakar se zgodi, da nacistični špijon ubije doktorja Erskina in sabotira njegovo ključno napravo, to pa Rogersa le dodatno podkuri. Kmalu zatem, ko si z drznim udejstvovanjem na bojišču pridobi spoštovanje vojaških kameradov, postane obče znan kot Captain America – rambo, ki v sovražnikih vzbuja strah in trepet, odet v rdečemodro opravo in čelado z angelskimi krilci, opremljen z bajeslovnim okroglim ščitom iz neuničljive rude vibranium. Dec, kot jih je malo celo v Asgardu.

Na prvi pogled Kapitan Amerika morda deluje kot sila klišejski junak. V nekem smislu to je, a Marvel je njegov opus med obdobji zapostavljanja in veneče popularnosti pridno bogatil. V petdesetih in šestdesetih se je Kapetan zoperstavljal – itak – komunistom, v novejših časih pa pri njem v nemilost padajo zlobne korporacije, ki jim je za malega (ameriškega) človeka vseeno, ter negativci, ki mešajo štrene Thoru, Iron Manu in Hulku. Se pravi članom superjunaškega moštva Avengers, ki jim običajno načeluje ravno plavolasi stotnik in s katerimi je slednji po pomembnosti docela poravnan.

Priporočljivo stripovsko čtivo: Captain America: Winter Soldier in naslednjih deset zbirk priznanega avtorja Eda Brubakerja, ki so na voljo tudi v tridelni megakolekciji Omnibus; Ultimate Captain America. To je serija, v kateri mišičnjak nastopi v zelo naduti ('America, fuck yeah!!') in slaboritni inačici.

Prvi maščevalec

Film, ki je stal 140 milijonov dolarjev, je stroške že pokril in je spodoben predstavnik superjunaškega žanra. Začetek, ko smo priče genezi heroja, je še posebej navdušujoč. Filmotvorci so odlično zadeli napeto vzdušje štiridesetih let prejšnjega stoletja, Chris Evans pa je v glavni vlogi naravnost perfekten – počakajte, da vidite, kako pristna in brezšivna je transformacija drobcenega Steva v gorostasnega Ameriko, kjer so si pomagali z zvitim računalniškim krčenjem. Izkažejo se tudi spremljevalni liki, od zvestega prijatelja Buckyja prek ljubezenskega interesa Peggy (Hayley Atwell) in korporala Philipsa (Tommy Lee Jones), do genialnega mladega šarmerja Howarda Starka, očeta kasnejšega Tonyja Starka iliti Iron Mana.

Nekoliko razočara le drugi, poudarjeno akcijski del filma. Obsedeni arijski znanstvenik, ki išče vsemogočno kocko tesseract (uprizoril ga je Hugo Weaving, Erlond iz Gospodarja prstanov in Mister Smith iz Matrice), je v človeški obliki vodje Hitlerjevega okultnega oddelka Hydra dopadljiv osrednji negativec. Kot koščenoglavi Red Skull pa je presenetljivo banalen in pozabljiv nasprotnik. The First Avenger se proti koncu sprevrže v mlačen shod bučnih kadrov, za kar del odgovornosti nosi Captain America sam, saj kot borec ni raznolik. Lomljenje kosti in metanje ščita je v bistvu vse, kar zna. Dodaj 3D, ki izkušnji v kinu doprinese bore malo, in zadovoljiv zaključek, ki film na zanimiv način poveže s prihajajočimi The Avengers, in dobiš ... Hja, dopadljivo superjunaško akcijsko dramo, ki pa je pred izidom obetala več špasa.



Transformacija Johanna Schmidta v jeznega Red Skulla te pusti precej ravnodušnega, medtem ko je vojaško navdihnjena inačica Kapitanove oprave v živo bržda najlepša filmska priredba junaškega kostuma.

Captain America: Super Soldier



O pripadnikih Hydre ni moč povedati nič laskavega. Pri direktnem napadanju niso usklajeni, ko se občasno znajdeš za stacionarnim topom, pa brezglavo pritečejo v smrt.

Naj ti takoj zaupam, o vrli bralec, zakaj igrarskega Captaina Americe po vsej verjetnosti ne boš nabavil. Predvsem zato, ker kot akcijska pustolovščina za nekoga, ki je ravno ves navdušen pridrvel iz kina, ni ravno najboljša stvar po poceni gorivu, demokraciji za vsako ceno in kar je še izrazito ameriških reči. Kar pa niso edine težave.
Povsem zanič Kapetan ni, kajti pozna se mu, da se zgleduje po Batman: Arkham Asylumu. Prizorišče je tudi tu eno samo – ogromen nacistični grajski kompleks, po katerem hitreje potuješ skozi kanalizacijo, ki povezuje različne predele. Amerika se tjakaj odpravi porazit teroristično organizacijo Hydro. Sorodno kot v Batmanu, le da občutno manj dodelano, je arkadno tretjeosebno bojevanje, ki v grobem sestoji iz netaktičnega mlatenja po dveh akcijskih gumbih (zamahovanje z udi, prijemanje nasprotnikov), netežkega prestrezanja udarcev in izstrelkov ter lučanja znamenitega okroglega ščita. Čiščenje običajnih, ostrostrelskih, mehansko ojačanih in komaj omembe vrednih šefov je v nekem smislu zadostno. Pri deljenju krošejev in brc je Kapetan brzinsko akrobatski, dočim se akcija, ko napolniš namenski merilnik in izvedeš fatalni napad, vzdušno upočasni. Kul je prijem, s katerim prevzameš nadzor nad kanaljo in z njegovo pokalico prerešetaš ostale zlobnike. Prav tako ni nič narobe s kopiranjem še ene pritikline iz Batmana, taktičnim pogledom, ki razkrije lestve, police in druge elemente, po katerih more heroj splezati.
Razočaranje pa nastopi, ko pogruntaš, da se igranje skrajno ponavlja, da so naloge bedno plehke, saj ne počneš drugega kot mlatiš kanalje in sabotiraš mašinerijo, in da je okolica skrajno dolgočasna. Špil je nesramno lahek celo na najvišji težavnosti, kjer se ti zdravje med nadzornimi točkami ne obnavlja, in prav vidi se, da so ga delali za nedeljsko publiko, ki ji prija, če jo igra ves čas vodi za rokico in je ne kaznuje. To je očitno pri pogostih ploščadarskih segmentih, kjer takorekoč ne moreš pasti v smrt in koder si uspešen, če se kvazi QTEjskih ukazov na zaslonu držiš ali pa tipke pritiskaš tja v en dan.
Zadnji žebelj v krsto pa bo pristašem filma predstavljalo, da igra z njim štorijalno nima praktično nobene zveze. In da tudi drugače – odštevši prisotnost nekaterih znanih likov – slabo izkorišča licenco. Marvel bi moral Sego za tale 'trud' kratkomalo tožiti.



Captaina Americo so avtorji oblikovali spodobno, ima pa špil nekaj težav s tekočnostjo animacij.



QTEji so bedni. Največkrat ti je naloženo brzinsko mlatenje po edini tipki, ki ga pospremiš z zehanjem.

40 *Case* Kapetanov ščit uporabi, da se ubrani tega razočaranja.
PS3 / X360 — **Sega**



Vsaka nadgradnja se iztegne iz spodnjega dela letečega krožnika in uporabna je le ena naenkrat. Sposobnosti izbiramo iz krožnega menija, toda dogajanje se medtem ne ustavi. A štiri izbrane moči lahko obesimo na knofe A, X, Y in B. Na digitalni križec pa ne, šmrk.

Insanely Twisted Shadow Planet

Plemenita in brezčasna je zasnova, ki sta jo uveljavila pradavna nesmrtna hita Metroid ter Castlevania. Igre, ki se zgledujejo po njej, so na prvi pogled videti kot običajne strelsko-skakaško-sekljaške akcijade. A le, dokler ne sprevidiš, da gre za odprte svetove, v katerih z raziskovanjem nabiraš nove sposobnosti in jih uporabljaš tako v še nevidenih delih stopenj kot že obiskanih.

Ta koncept 'metroidvanije' je dodobra opisal članek Vesoljsko-vampirska svoboda v številki 207 (id na Joker.si: 8147). Srečamo pa ga tudi v genialno poimenovanem Insanely Twisted Shadow Planetu, tretjem špilu v Microsoftovi akciji Summer of Arcade na Xbox Live Arcade.

V hecnem podzemlju

Zgodbe se ne nadejaj. Si leteči krožnik, ki se znajde v primežu senčnega planeta, in na tebi je, da uideš nazaj v vsemir. Kdo je pilot, od kod prihaja, kaj uporablja za sekret ... Vsa vprašanja ostanejo neodgovorjena, dočim je konec medel.

Od strani gledana, dvorazsežna igra zaradi tega nekaterim deluje sterilna in brez osebnosti. Vendar ima NLP človeške lastnosti, saj bi prisegel, da mu manjkajo le oči in usta, da bi me gledal in z mano govoril. Osebnost pa izvira iz risankastega okolja, ki sramoti obilico dražjih naslovov. Pretresljivo je že srečanje s površjem, kjer med črnim skalovjem opletajo žlehtne lovke, v stranskih rovih pa rastje izpuhava nagravžne pline. Ko se odpraviš v drob sveta, se ti zdi, da si se znašel v orjaški beštiji. A kmalu naletiš na vodne in podvodne sekcije, pa ledene, strojne in električne. Vsaka je nekaj posebnega, nafilana s čudovito narisanimi in animiranimi bitji ter objekti – očesasto-lovkastimi pošastki, semenčicam podobnimi izstrelki, skrivenčenimi ročicami, obratujočo mašinerijo, živčnimi meduzami in še z ducati reči. Po eni strani so domačne, po drugi mrazeče tujske. 'Insanely twisted', zares. Podobno mojstrski je zvok, ki meša otožne alienske glasove z orkestralnim veličastjem norveških black metalcev Dimmu Borgir.

Slog in profesionalnost mezita od povsod, kar niti ni čudno, če vemo, da je za zunanjost skrbel priznani kanadski risar Michel Gagné, uveljavljeni samostojni umetnik in sodelavec Disneyja ter Pixarja. Insanely Twisted Shadow Planet tako skupaj z Outlandom in Bastionom dokazuje, da grafični napredek nikakor ne sestoji le iz povečevanja števila poligonov, marveč tudi iz stilistične izpiljenosti ter izvirnosti. In da je 2D daleč od groba.

Novo ljubo prebivališče

Shadow Planet zasnove Metroida ne skopira v celoti, saj v njem ni obilice rabe na novo pridobljenih moči v že raziskanih območjih. To je pretežno rezervirano za nabiranje skrivnosti in gnanjem za stoodstotno raziskanostjo zemljevida. Če igraš z normalno mero radovednosti, boš ugotovil, da se sicer vrneš v osrednje sučišče (hub), a da je špil bolj usmerjen v to, da te odpelje na novo področje.

Verjetno dolžina tudi zato ni briljantna, kajti igro sem s približno polovico odkritih tajn obrnil v šestih urah. Za izkušene bo špil bržda kar malo prelahek. Nato sem lahko šel zgolj še iskat ostalnik in se ubadat z v redu, a nepretresljivim sodelovalnim multiplayerjem, kjer s še do tremi drugimi krožnički na enem xboxu ali po internetu bežiš pred pošastmi in pri tem s sabo vlačiš svetilke.

Menim pa, da sem za 15 evrov dobil več kot zadosti, saj je igra razgibana in nerazvlečena. Z UFOjem letiš po rovih in sobanah, streljaš po kanaljicah ter razmišljaš, kako bi si z rabo pridobljenih nadgradenj odprl pot naprej. Strelska plat ni zapletena, saj robavsi pretežno niso občutljivi le na določena krepela. Toda v ogibanju izstrelkom, držanju razdalje in izbiranju orožij leži primarna arkadna privlačnost, ki ne navduši, a povsem zadovolji. Tehnološko-biološke gnusobice usuvaš s plazemskim rešetalom, laserjem, ki se sčasoma pregreje, in raketami, ki jih vodiš z desno gobico. Pred izstrelki se braniš z energijskim ščitom in nekatere tolovaje sesekljaš s krožno žago, dočim moraš biti pri tistih, ki imajo spredaj ščit, zvitejši.

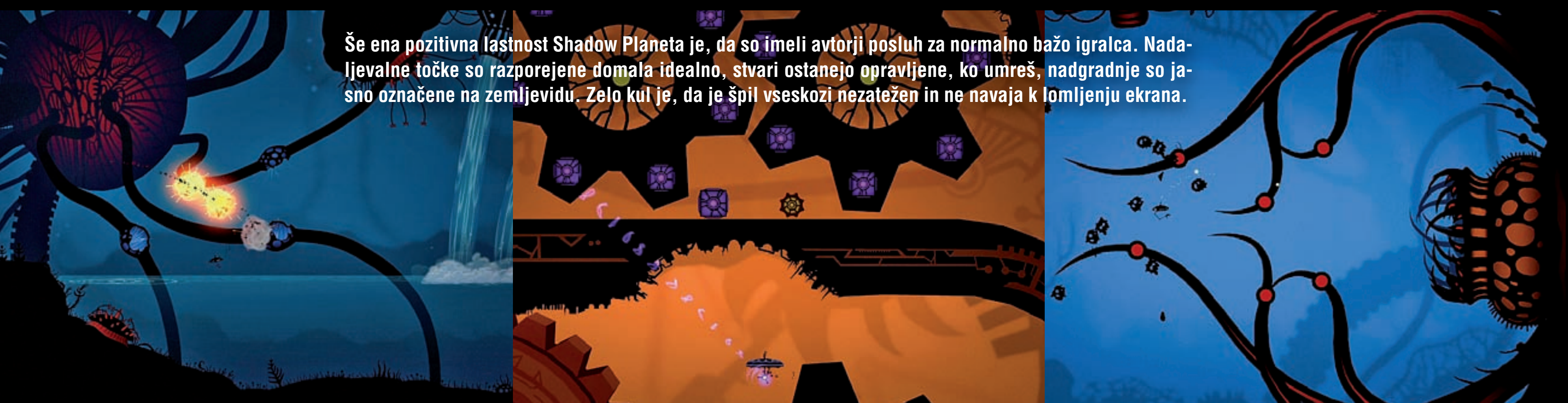
Toda pokanje ni vse, marveč je brezšivno prepleteno z vandranjem in ugankami. Ene se navezujejo na orožja: razporejati moraš kristale tako, da laserski žarek doseže izhod, do slednjega priti z natančnim vodenjem rakete skozi ozke hodnike in s cirkularko odstraniti nasuto kamenje. Drugod uporabljaš ostale moči. S kibernetsko roko vlačiš za sabo svetilke, ki jih vstavljaš v baterijske odprtine, nakar jih nafilaš z elektriko, da razsuješ varovalko. Z vlečnim žarkom prestavljaš zaboje na daljavo, da odpreš duri. Do odtočnih cevi nosiš gobe, da jih zapreš ...

Posebno poglavje je konkretna količina medšefov in glavnih šefov, kjer moraš uporabiti tako strelske kot letalske spretnosti in nucati pravilne moči. Pri enem se ogibaš raketam, da zadenejo ranljiva usta, pri čemer se moraš grabiti za tentakle, pri drugem ne smeš zaiti v roj kosov starega železa in mu moraš nato z vlečnim žarkom iztrgati varto, tretji se zanaša na lasersko mrežo. Poglavarji niso blazno zakomplicirani, a hkrati ne preprosti.

Dolgo na Senčnim planetu res ne boš bivakiral, a njegova elegantnost in surova igralnost docela upravičita izdatek. Močno upam, da pride še na PS3 in PC, kajti čeprav ni prelomen in vsestransko super, je nov biserček iz neodvisnega morja.

83 *Sneti se dogovori za počitniški aranžma na rajskem svetu. Nategnejo ga.*

xbox 360 Shadow Planet / Microsoft



Še ena pozitivna lastnost Shadow Planeta je, da so imeli avtorji posluh za normalno bažo igralca. Nadaljevalne točke so razporejene domala idealno, stvari ostanejo opravljene, ko umreš, nadgradnje so jasno označene na zemljevidu. Zelo kul je, da je špil vseskozi nezatežen in ne navaja k lomljenju ekrana.

WARHAMMER 40K: KILL TEAM

Tale predstražica za jesenski Space Marine, ki jo za desetaka kupiš v xboxovi ali playstationovi spletni štacuni, je iz ptičje perspektive opazovana streljanka, v kateri z vesoljskim marincem haraš po orkovski križarki in jo del za delom razsuvaš. Žal ima kar nekaj težav. Zlobno postavljene nadzorne točke, ki te silijo, da po smrti preigravaš zajetne dele špila. Dolgovezne, nepreskočljive vmesne sekvence. Ne prav dosti strelske globine. Nezmožnost nastavljanja težavnosti, ki je za manj izkušene visoka. Veliko temnih področij, v katerih vidiš en drek. Ter manko nadzora nad kamero, ki se zna postaviti nadvse butasto.

Enostavni nadzor nudi usmerjanje lika z levo in streljanje v polnem krogu z desno gobico, mlatenje s hladnim orožjem, met granate, tek in specialko, za katero energijo nabereš s klanjem. Med premočrtnim napredovanjem, ki raziskovanje spodbuja le v manjši meri za iskanje slabo skritih epolet, vedno znova naletavaš na futuristične orke, ki jih filaš z naboji in se slednjim ogibaš. Včasih moraš porušiti kak označen objekt, medtem ko te tolovaji naskakujejo, a levji delež igranja odpade na klasični hodi-naprej-pobij-vse-hodi-naprej.

A ravno tod leži čar starošolsko zabavnega Kill Teama. Sovražnikov je obilica sort in so nekje med jeznimi in smešnimi, od goblinčkov, ki med vpitjem priletijo nadte v tropih, da jih lahko v pršcih krvi spremeniš v marmelado, prek raketarjev do mitraljeznikov, vse v skladu z namiznim univerzumom. Jasno, da so orki zabiti kot noč, a kleč je v njihovem številu. Na stotine, tisoče jih je, njih in gmizavskih alienskih podrepnikov Tyranidov. Zato streljaš, kolješ, streljaš, kolješ in streljaš, krožiš po prostoru, pobiraš časovno omejene bonuse (neranljivost, dvojni strel, močnejši zamah ...) in še streljaš ter kolješ, da se ti skoraj prst zaštofa. Zdaj ti hočejo zavdati plovila, čez minuto bežiš pred katastrofami, malo kasneje čistiš velika dvigala, v katerih so se zaredile trume smrdljivcev, in demoliraš generatorje. Štiri do pet ur akcije za prvi skozihod je tako kar razgibanih, čeprav je opaziti malo preveč reciklaže pristopov. Tudi šefov je nekaj, na primer teleportirajoči se orkovski coprnik, dasi jih ne gre opevati. Preprosti grafiki navzlic marsikod cvetijo eksplozije in se dviga dim, kosi okolice frčijo v vesolje, v ozadju nažiga veličastna muzika in ukaze ti deli general s kadilskimi pljuči. Kot se spodobi!

S pobijanjem dobivaš točke, ki odklepajo nadgrajene sposobnosti, recimo deset odstotkov več poškodb od blizu, vendar imaš lahko opremljeni le dve. Na izbiro so štiri vrste marincev, ki se razlikujejo po tem, koliko poškodb delajo od blizu in koliko od daleč ter po specialki – slapu krogel, kratkotrajnem raketnem pospešku, silovitem udarcu po tleh ali postavitvi stolpiča. Nabiraš tudi stopnje za ločeni modus survival, kjer je poanta preživeti orkovske navale, dočim se moreš kampanje lotiti sam ali s kolegom. Če igrata družno, si lahko pomagata z uporabo bonusov v bližini drug drugega. V tem primeru je igranje lažje kot v solo, žal pa je co-op samo lokalen, za isto konzolo.

Kill Team je daleč od bistvenosti, originalnosti ter elegance in te zna z zlobno postavljenimi checkpointi spraviti ob živce. A za ljubitelje divjega nažiganja ni napačen, saj svoje počne solidno. ***Sneti***

THQ ● xbox 360 / PS3 ● 10 EUR



● Orkovska ladja ti ne da miru na več koncih. Taki prijemi dišijo po reciklaži, a pri poceni naslovih brez nje ne gre, če je dolžina pravšnja.



● Takole na brzino bo podoba koga spomnila na novo trilogijo Alien Breed. Toda Kill Team je veliko bolj hiter in akcijski ter manj srhljiv.

BOULDER DASH XL

V dobi digitalnih dolpotegov je barvanje starih uspešnic zanesljiv prinašalec denarja. Kako ne, ko pa je generacija, ki je igrala skupke pikslov na spectrumu in C64, zdaj odrasla, se zaposlila in ima denarce. Nakar ugleda naslove, na katere ima tako lepe spomine. Recimo zlatodobni Boulder Dash.

Leta 1984 si v tej arkadi z miselno komponento v pogledu od strani kopal po rudniku in pobiral diamante, napoti pa so ti bile skale. Skoznje nisi mogel, če si ropal pod njimi, pa so te kaj hitro zmečkale ali ti zaprle pot. Na kasnejših nivojih so se jim pridružili sovražniki, od takih z naključnim gibanjem do onih, ki so te aktivno preganjali. Igra tako ni zahtevala le hitrih refleksov, ampak je ravno prav zaposlila možganovino, zlasti če si hotel najti optimalno pot na prosto. In če si čakal, je glavni lik, ljubki (takrat še ne) robotek Rockford, živčno tapkal z nogo, češ, premakni me že, bedak. Z razlogom, kajti nivoji je bili časovno omejeni. Boulder Dash XL od recepta izpred skoraj treh desetletij ne odstopa niti malo. Vizualno so ga kajpak ozaljšali in poleg z Rockfordom lahko igraš z mačjeliko robotko Crystal. A to na igranje nima vpliva. Na nivoje še vedno gledaš od strani, zbiraš diamante, da odpreš izhod, priganja te čas in sovragi se obnašajo enako. Le da niso več le živopisani kvadratki in trikotniki, marveč narisane beštije. Edina igralna sprememba je, da lahko zdaj robotek skale tudi vleče, ne le potiska, kar prispeva k hitrejšemu reševanju arkadnih puzel.



● Robotka Crystal je najbrž dodana v igro za deklice, kar upraviči rožnato barvo. Le zakaj, če je že Rockford skrajno prikupen kos plehovja?

Kar sto nivojev te čaka v arkadnem načinu. Niso podobni Boulder Dash Rocks z nintenda DS, marveč se skušajo karseda približati izvirniku. To pomeni, da jih niso raztegovali. Spočetka je ves nivo na enem zaslonu in kasnejši niso dosti večji. Zaradi tega nikakor niso preprosti, a težavnost narašča počasi in postopoma, skoraj nezavedno. Ko obstaneš, si že zasvojen.

Če si hočeš oddahniti od akcijske tekme s časom, lahko preklopiš v zenovski način, kjer se ura ne odšteva in lahko študiraš najboljšo taktiko za prehod stopnje. In nasprotno: če ti izvirne omejitve niso dovolj, se lahko poskusiš v časovni tekmi, kjer skušaš v zadanem času rešiti čimveč sobic. Za tiste, ki res radi mislijo, so navrgli dobra dva ducata ugank – zaslonov, rešljivih na en sam način. Kot češnja vrh torte pa je tu modus retro: petindvajset stopenj, verno prenešenih iz izvirnika, vključno z osembitnim cviljenjem iz komodorca. Itak, saj so so avtorji prvenca First Star novim klepačem Catnip Games dali na voljo vso izvorno kodo. Retro način je ravno zaradi staromodne grafike bolj pregleden od ostale, prebarvane vsebine, ki je občasno moteče živopisana.



● Tudi retro način je ozaljšan s tretjo razsežnostjo, a to je narejeno nevsiljivo. Poudarjena kockavost daje podobi minecraftovski pridih.

Boulder Dash XL je lep primer, kako prenoviti osembitno uspešnico in ji dati dodano vrednost, ne pa se le na hitro okoristiti na račun stare slave. Z njim lahko mulčadi pokažeš, s čim si se zabaval nekoč, ne da bi ob tem fasal pomilovalne poglede. Za 800 Microsoftovih točk oziroma 15 evrov, kolikor stane dražja različica za PC, dobiš več kot dovolj. ***Quattro***

Kalypso ● xbox 360 / PC ● 10 EUR

Zelda:
Ocarina of Time 3D

90

Sneti ob tabornem ognju nekje v deželi Hyrule piha v okarino. Iz nje letijo črke.

3DS **Nintendo**



Pomanjkljivost dosti iger v odprtih svetovih je, da se le-ti ne spreminjajo. Ocarina je v tem napredna, saj gre zgolj vas Kakariko skozi nekaj inkarnacij.



Kompleksnih kombinacij ne boš izvajal in boj vobče ni težak. Ne manjka pa mu dinamike in raznolikih tolovajev. Vitez je kul, a kakšni so šele duhovi!



Tudi osnovno tiholazništvo je zapečeno v igro, ki je leta 1998 na N64 počivala v 32-megabajtnem modulu. Zdaj je mnogo večja, a njeno srce je enako.

Vsak ima svojo najboljšo igro vseh časov, ampak za ogromno ljudi je to Ocarina of Time. Ne sicer v naši računalniško usmerjeni deželi, kjer je njen izidni sistem nintendo 64 precejšnja eksotika. Marsikod po svetu pa. Ocarina se v pregledih naj špilov redno uvršča na vrh in nekateri gredo v občudovanju tako daleč, da njej v čast imenujejo otroke. Tak je zvezdnik Robin Williams, ki je tak navdušenec nad serijo, da je hčer krstil za Zeldo. Kar ves bradat in raznežen razbobna v TV-oglasu (vpiši v YouTube 'williams zelda commercial').

Kakopak ni trohice dvoma, da je bila Ocarina za leto 1998 veličasten dosežek – drugače v Jokerju 66 ne bi dobila 94, ene naših najvišjih ocen. V času, ko so bili poligonski odprti svetovi še redki, smo lahko z junakom Linkom v 3D rajžali po deželi Hyrule. Bili smo nad zemljo in pod njo, v mestih in templjih, potovali smo skozi čas. Špil je častihlepno mešal žanre: bojevali smo se, reševali uganke, uporabljali predmete na ustreznih mestih, govorili s prebivalci. Zlasti pa smo se počutili, kot da smo del živega, dihajočega, barvitega sveta, kar je bilo za dobo, ko so se poligoni komajda uveljavili in je bila grafično-procesorska moč bistveno nižja kot danes, fantastičen dosežek.

Prav tako je navdušil 'Z-targeting' – sovražnika smo vzeli na muho s tiščanjem gumba Z, nakar smo se premikali okrog njega, udarjali, ga obmetavali, se branili in izmikali. In danes je 'akcijski gumb', ki počne veliko stvari odvisno od konteksta, standard. Tedaj je bil še novinec.

Resnični hakeljc ni, ali gre Ocarino ceniti kot eno bistvenih stopnick v razvoju iger, temveč ali je mojstrski izdelek še danes. To niti ne bi bilo tako pomembno, če bi jo za bakšiš kupili na Ebayu. A Nintendo za rimejk na 3DSu hoče štirideset evrov in vprašanje nenadoma dobi težo.

Od kmeta do heroja

Kot običajno smo pobič Link in se tokrat zbudimo v gozdnati vilinski vasici. Življenje je brezskrbno, a vpokliče nas čarobno drevo in nam nakaže, da se nad deželico zgrinjajo oblaki. Izkaže se, da jih prinaša dežurna prefriganska baraba Ganondorf, ki se hoče dokopati do mogočne relikvije Triforce, s katero bi zavladal. Ko natreniramo klasično premikanje iz tretje perspektive, bolj za družbo kot za resnično pomoč pridobimo lučkasto vilo Navi ter najdemo meč in ščit, obvezno opravo mladega heroja, je pustolovščina že v polnem teku.

In kakšna avantura to je! Že ko stopiš iz domače vasice, se lahko zglasiš na bližnjem ranču, kjer pošnofaš po ogradah in stavbah, in v mestu, koder se zapričaš z lokalci in obiščeš trgovine ter cerkev. Zapodiš se po poljih, kjer te preseneti monstrum, na katerega nisi pripravljen (vdih), a mu zbežiš (izdih), prisostvuješ menjavi dneva in noči, ugonabljaš zombaklje



Ocarine ne moreš igrati tako, da bi pihal v 3DSov mikrofon, kar bi bila razumna nadgradnja. Takisto ni risanja po zemljevidih na spodnjem zaslončku.

in žlehtno sočivje, loviš kure v skalnati vasi, se lahkotno skrivaš pred stražarji, zaplavaš v reki, godeš na starodavno piščal okarino. Njene melodije imajo različne učinke, od menjave svetlobe in teme prek priklica kobile Epone do teleportiranja med kraji, ki je priročnejše od stopicanja po lokalnem labirintu.

Za bistvena dejanja si nagrajen z odprtjem novih območij in temnic, na koncu katerih dobiš ključne predmete. S spoznavanjem dežele in opravljanjem kvestov pridobiš boljše rezilo in ščit, tunike, ki te varujejo pred elementi, znanje potapljanja, bombe za razstreljevanje šibkih zidov, pračo, lok, bumerang, kovinske škornje za hojo pod vodo, več življenjske moči, uroke, kot je ognjeni udar, palico za ribičijo ... Nekatere predmete najdeš na osrednji poti, druge s stranskim raziskovanjem.

Rdeča nit je sicer premočrtna in tako na začetku kot na koncu je Ocarina precej zaprta, toda na sredini je svobodna. Če se hočeš ubadati s skrivnostmi, ne skrbi, saj jih je obilo, od pokopališča, kjer tajinstveni možakar in mogočni zombiji varujejo uporabno coprnijo, prek stotnije zlatih pajkov do vodnjakov, kjer ti zmešane vile z nemogočim smislom za modo darujejo novosti.

Moj dežnik je lahko balon

Povej, koliko modernih iger poznaš, v katerih lahko počneš vsaj približno toliko? Celo opevani peskovniški naslovi tipa Grand Theft Auto 4 in Far Cry 3 se s težavo kosajo z golo količino opravkov, ki čakajo v Ocarini of Time. Zlasti pa skoraj nobena ne dostavi enakega občutka povezanosti gradnikov. Hyrule ni orjaška dežela, po kateri bi z Epono kopitljal cele ure, a kamorkoli greš, te pretrese, kako inteligentno je igra zasnovana in kako močno so prepletene njene niti.

Predmete v inventarju lahko na primer uporabljaš na nepredvidene načine in se otroško raduješ ob njihovih svežih učinkih ter interni logiki, ki posnema tisto iz resničnosti. Kako recimo prižgeš baklo? Tako, da se z dolgo leseno palico dotakneš bakle in plamen preneseš do naslednje posode z gorljivo tekočino. A ne obiraj se, kajti les bo dogorel! S kavljem vlečeš

EMULIRAJ JO

Nakup 3DSa le zaradi Zelde za večino ni na spisku prioritet. Kar pa ne pomeni, da moraš ostati brez Ocarine. Lastniki wiija jo lahko kupijo v Virtual Console, dočim je Ebay poln nintendov 64 in gamecubov ter izvodov špila za nevelike solde. Moreš pa igro seveda pognati na peceju. Stric Google in Piratebay brez velikih težav najdeta rom za N64 in plošček za gamecube v obliki .iso. Ostane le še namestitev emulatorja. Pravšnji za N64 je Project64 (Pj64-emu.com), za GC pa Dolphin (Dolphin-emulator.com). Namestiš, urediš kontrole, poklikaš rom ali iso, igraš. Grafika ne bo enake kakovosti kot na 3DSu in brez stereoskopije boš, ampak s filtri in višjimi ločljivostmi Ocarina izgleda presenetljivo lično. Celo odlično.

predmete proti sebi in ima različne učinke na sovražnike, pod vodo pa se spremeni v zasilno harpuno. Zataknil se bo v les, toda odbil se bo od kamna in pri udarcu v votel zid botroval zvoku, ki ti bo namignil, da se zna za njim nekaj skrivati. Bumerang odstranjuje sovražnike ter prinaša predmete. In tako dalje. Da ne omenjam spremembe sveta na ostri prelomnici nekje na tretjini, ko Link odraste v mladeniča in vidi, kako je Ganondorfova vladavina spremenila Hyrule. Pretres bo spravil v solze odraslega moža.

Rezilo in pero

Ko Link odraste, Ocarina prestavi navzgor in ti servira nove temnice in predelane inačice prejšnjih, v katerih moraš orenk vpreči raziskovalno-razmišljujoče sposobnosti. Bojevanje ni nikdar posebej težko, če nisi šeprtljav in znaš prepoznati ne preveč zapletene vzorce, po katerih deluje mali milijon raznolikih, simpatičnih pošastkov, od netopirčkov, okostnjakov in duhov do celega botaničnega vrta razdraženih cvetlic. Niti šefi – vsaka ječa ima svojega – se ne vpišejo med težje v seriji, kaj šele v igrah na splošno.
Če imaš z vojskovanjem težave, je to bržda zato, ker si nepreviden. Ali pa, ker te zafrkava kamera. Ta je eden tistih sestavnih delov, ki ga niso popravili in je včasih res siten, saj se zna pogled v tesnih kvartirjih postavljati strašno butasto in moraš stalno skrbeti zanj. 3DS ima resda le eno analogno gobico, tako kot joypad za nintendo 64. Toda odločitev avtorjev, da v špilu pustijo tako hrošče iz izvirnika kot mestoma obupno kamero, je vse prej kot hvalevredna.
No, pikolovski bi bil, če bi zaradi tega pozabil sicceršnjo finost bojevanja, ki je zvečine čisto luštno in ravno prav napeto ter razgibano. In na mnoge odličnosti, ki čakajo v kupu Ocarininih ječ in templjev. Kot je za serijo Zelda v navadi, so oboji tematsko usmerjeni v krovne elemente, kot so ogenj, voda, led, gozd in senca. Pot skoznje si utiraš z iskanjem ključev in zemljevida, pretikanjem stikal, skakanjem po ploščadih (odrivanje z robov in prijemanje zanje sta samodejna), umikanjem sencam, obračanjem ročic in še ducatom pustolovsko navdihnjenih opravil, ki se mešajo in cepijo in nadgrajujejo. Nekateri templji preizkusijo tvojo predstavo o 3D-prostoru, drugi spreminjajo fiziko, tretji hočejo natančno streljanje, četrti ti predočijo tekstovne uganke, peti se hehetajo za lažnimi zidovi. Praktično stalno si v bojni pripravljenosti, a hkrati ti možgani delujejo sto na uro.



Linka in njegovo kobilo Epono je nekoliko teže usmerjati kot z orenk joypadom, če igraš dolge ure, saj ima 3DS ipak majhne gumbe. No, ni panike.

Ocarina na 3DSu

Verjetno je ravno to tisto, zaradi česar je Ocarina tako privlačna. Zgrabi tri osnovne vidike elektronskega igranja, torej akcijo, raziskovanje in mozganje, in jih brez hujših kompromisov združi v enem paketu. Paketu, ki te ne podcenjuje in ki želi, da se vanj zatrapaš scelo-ma. Da se mu posvetiš, brskaš po njem in v njem živiš. Ali ga vsaj doživljaš kot nekaj posebnega, saj je pomnjenja vrednih trenutkov dosti: ples z Goroni, pobeg z Epono, izpulitev Master Sworda iz piedestala ...
To zna sicer biti problematično, saj so sodobni špili postali podobni filmom. Vodijo te od točke A do B in šibajo eksplozije. Ocarina pa je včasih skopa z navodili, kam iti, dočim za reševanje ugank terja, da se znajdeš v prostoru in da sobane preučiš. Stanje namesto dirjanja, misel namesto klanja, 'statika' namesto dinamike. V tole novo verzijo so resda vdelali kamne, ki spuščajo filmčke z namigi. A daleč od tega, da bi se z njimi sprehodil skozi igro. OoT zahteva čas in trud, šele nato te poplača. Razen če greš na net poiskat eno od mnogih rešitev, jasno.
Walkthroughji za N64 in iz poznejše verzije za gamecube zadostujejo, saj je špil vsebinsko domala enak kot njega dni. Spremenili so le malenkosti, kot je manj Navijinega teženja. So pa poskrbeli za nekaj dobrodošle modernizacije. Spodnji 3DSov zaslon deluje kot priročen združek zemljevida in inventarja, ki od tebe za rabo predmetov zahteva le tapkanje po ikonah. To je božji dar tam, kjer je treba stalno segati v ruzak in menjavati predmete, recimo železne škornje v vodnem templju.
Očitna pridobitev je stereoskopija, ki je na nivoju. Grafika je itak nadgrajena, z lepšimi teksturami in veliko manj kvadratnimi objekti ter liki. A ko vidiš, kako se okrog oblačka s tekstom (ne, govora niso posneli) ovija Linkova kapa, kako se v zraku rotira pridobljena nagrada in kako ti v fris letijo kosci sovražnikovega razpadlega telesa, veš, zakaj si pljunil evre za 3DS.
Škoda torej, da ustvarjalci niso vdelali še spodobnega shranjevanja položaja, saj se po včitanju slednjega zopet znajdeš na začetku ječe ali celo v domači vasi. Saj lahko konzolico poklopiš in zaspi, toda včasih bi rad igral kaj drugega.

Dragulj

Preprosto dejstvo je, da OoT danes ni enako učinkovita, kaj šele prelomna, kot njega dni. Svobodni svetovi so odtlej napredovali, njene inovacije so že videne, dežela je v primerjavi s čefurijadami dokaj majhna. Nedolžna pravljičnost po starem kopitu brez veder krvi bo nedvomno zdolgočasila koga iz publike, vajene radikalnejših pristopov. Tako kot akcija, ki je stalno pomešana s pozornim opazovanjem okolice, logičnim sklepanjem, eksperimentiranjem z nabranim in rabo intuicije. Zlahka si predstavljam ljudi, ki bodo prišli do velikega jezera in pričakovali epski boj z gromozanskim krapom, dobili pa, em, čudovit razgled. Eni bodo slednjega vpijali, drugi bodo nad njim vpili.
Nadalje je od Ocarine sem izšel kupek Zeld, ki so pogumneje eksperimentirale z receptom, zlasti neobičajna Majora's Mask. Dočim je wiijev izvrstni Twilight Princess vzel OoT in jo subtilno nadgradil v morda najboljšo Zeldo. Takisto smo ugledali že kar nekaj izdaj Ocarine za razne sisteme, med drugim ob boku Wind Wakerja za gamecube. In ne, tale rimejk ne prinese bistvene nove vsebine, nad čemer bodo stari ljubitelji nemara razočarani. Ima način boss rush, kjer se spopadeš z že premaganimi šefi z variacijo zaporednega obračuna z vsemi, in Master Quest po zgledu izdaje za gamecube iz 2003, kar je bojevalno težja odprava z zrcalno preslikanim svetom. Vendar Master Quest ni dostopen spočetka, marveč je treba igro zanj končati. To je ob količini ljudi, ki so Ocarino že obrnili na N64 in kocki, planetarna neumnost.
Pretiravanje z oceno tako ni na mestu. A enako ni na mestu kritiziranje z golim namenom kritiziranja. Ocarina se trinajst let po izidu igra čudovito in je navzlic nekaj problemom tako častihlepna, kompleksna ter elegantna, da spravi v koš orjaško večino modernih iger. Absolutno je vredna 40 evrov in če zaradi svoje narave ne sodi povsem v zdajšnjo dobo, je to bolj pripomba na čas, v katerem živimo, kot nanjo.



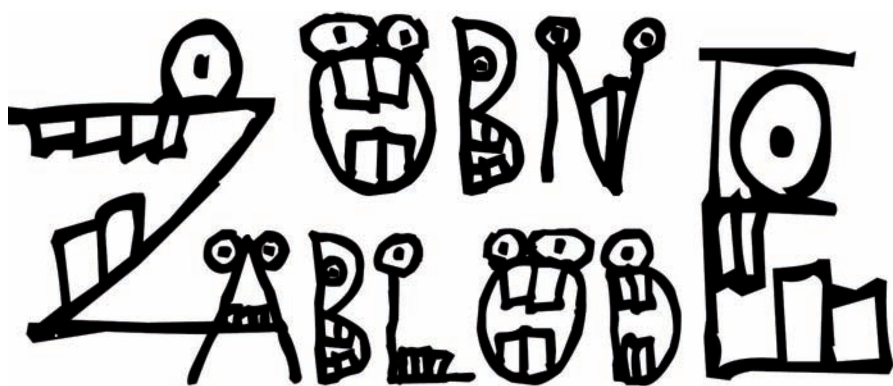
Pravljična fabula, kjer Link rešuje Zeldo, ni obilna, a ima zanimive podtone. Toni pa so še ena bistvena lastnost, saj je glasba imenitna.



OoT je imela že leta 1998 dinamično fiziko, ki je potiskalne puzle ne razkrijejo. Nekateri bodo igro končali v dvajsetih urah, drugi v štirikrat toliko.



Zanimiva lastnost inačice za 3DS je, da lahko v prvoosebnem pogledu premikaš vso konzolo in pogled temu sledi. Lahko pa uporabiš analogni drsnik.





Zobje so zakon. Z njimi jemo, se smejimo in grizljamo bradavičke. A kakor so trdi in frajerski, so tudi minljivi ter odvisni od lastnika. Ker o tem še vedno kroži obilica zablod in bi marsikdo raje rodil kot šel k zobozdravniku, vas o čekanih osvešča Navi, članica zloglasnega ceha.

Huh, članek o zobeh v igričarski reviji? Se nam je zmešalo? Ali pa smo se potuhnjeno prelevili v napol promocijsko brošuro o zdravem življenjskem slogu, da bi pridobili kak oglas? Nič od tega. Saj je res, da zobovje in špilovje vežejo predvsem zobate beštije. A hkrati je ta vsakdanja tematika preveč pomembna in nerazumljena, čeprav skrb za zobe sega daleč v čas. Že praljudje so si čekane trebili z nitmi, stari Kitajci so iz merjaščevih ščetin vezli prve krtačke in nad zobobol navalili z akupunkturnimi iglami. Zahod je sledil kasneje – tu so po ustih šarili brivci in potujoči mazači z orodjem, ob katerem je ledenela kri. No, ko so pričeli bolečino izganjati s kokainom, je postalo zobozdravstvo vendarle bolj znosno.

Danes zobarski stoli izgledajo kot vesoljske ladje, vse piska in se sveti, a strah ljudi pred stikanjem po gofljah ni nič manjši. Ker pa je prav nevednost bistvena za demonizacijo, je prav, da se jo vsaj malce razkadi. Joker rad širi vse konce vaših obzorij in ker JCT premore članico z izobrazbo na tem področju, je na mestu odgovarjalnik. Gotovo boš v njem našel marsikatero cvetko, ki se tudi tebi mota po glavi. S svojimi zobmi boš shajal še dolgo in ni neumno, da se z njimi že zdaj dobro razumeš. Ko se zarežiš za profilno sliko na fejsiču in slastno zagrizeš v pico ob polnočni seansi WoWa, so prav oni glavne zvezde!

Med umivanjem pljuvam kri! Bolje, da sploh ne drgnem, očitno imam občutljive dlesni in se zlahka poškodujem.

Samo brez panike. Bržda je vzrok za krvav umivalnik zelo preprost in hitro rešljiv. Kri pljuvaš, ker imaš vnete dlesni. To je reakcija tkiva na umazanijo in bakterije, ki so v oblogah. Kritična mesta so zlasti ob zobnem vratu (tam, kjer zobna krona prehaja v dlesen) in med zobmi. Taka dlesen je živo rdeča in nabrekla. Včasih jo samo pogledaš, pa iz nje že rdeče mezi. Ni nujno, da je povsod tako, saj ti lahko nagaja le določen predel. Če si kadilec, so znaki vnetja veliko manj opazni, a napredujejo hitreje. Na dolgi rok takšno zanemarjanje vodi v vnetje pozobnice (parodontitis), nakar se zobje pričnO majati in izpadejo. Tega pa si ne želiš. Sploh če si slon ali mamut, saj je Matilda v tem primeru za vogalom.



Obloge ne škodijo le zobem, ampak tudi obzobnim tkivom. Dolgoletno zanemarjanje lahko povzroči, da se dlesen in kost odmakneta. Zob je pred izpadom mogoče rešiti le s skrbnim vzdrževanjem.

Babe se me ogibajo. Hm, iz ust mi res smrdi kot kakemu vepru. Ampak to je gotovo zato, ker imam pokvarjen želodec.

Morda res, a veliko večja verjetnost je, da si nevede pacek. V oblogah zadaj na jeziku gomazi anaerobnih bakterij. Te za življenje ne potrebujejo kisika in proizvajajo spektakularno smrdljive pline na osnovi žvepla. Tudi med zobmi se rade kuhajo stare obloge in ponavadi taka usta zavohaš že na daleč. Pogost je še zadah zaradi lakote in dehidracije, a to se hitro uredi, ko kaj poješ in popiješ. Da bi oralni odor širil zaradi različnih sistemskih bolezni, je sicer mogoče, toda precej redko.

Aha. In kaj naj zdaj storim, da ne bom krvavel in smrdel?

Kaj misliš? Pravilno ščetkaj in uporabljaj zobno nitko! Oblog se je treba znebiti, tako tistih kot na jeziku kot med zobmi.

Toda jaz si že zdaj petkrat na dan drgnem!

Pogostost ni pomembna, če si pri tem površen. Bistvena je natančnost. Si je že bolje vzeti zvečer obilico časa kot petkrat na dan približno potegniti sem in tja. Ne grizi se (ha ha), če prvih nekaj dni med umivanjem še rdeče pljuvaš. Ko boš higieno spravil v red, bo vnetje prešlo in krvi ne bo več.



Večerna nega zob je od vsega najbolj pomembna. Oboroži se s kakovostno ščetko in nitko, parkiraj se pred ogledalo in si za ritual vzemi čas. Tudi pol ure, če je treba. Sčasoma boš postal spretnejši in obred ti bo prešel v kri.

Prav, bom šel po novo krtačko. Čim tršo, tako za prave moške!

Raje ne. Poredne zobne obloge so ob nastanku sicer lepljive, a še vedno mehke. Trda ščetka ima manj gibke ščetine in je manj okretna, pa še dlesen si lahko poškoduješ. Izberi raje čim mehkejšo ščetuljo, tako z majhno glavo. Prav tako ni treba čistiti le griznih ploskev zob, ampak vse površine. Potrudi se, da s krtačko sežeš čisto do roba dlesni in nežno pometaš stran od nje, od rdečega proti belemu. Ne pozabi na notranjo stran zob, ob nebu in jeziku! Če obupuješ, ker se ti je nabral kamen, ti pak lahko pomaga samo zobozdravnik. Jezik počohaš kar s ščetko ali si omisliš namensko strgalo. Če te sili na bruhanje, ne obupaj. Refleks sčasoma izzveni.

Jaz bi imel motorizirano zobno ščetko! Ali pa ultrazvočno! Tako z laserji!

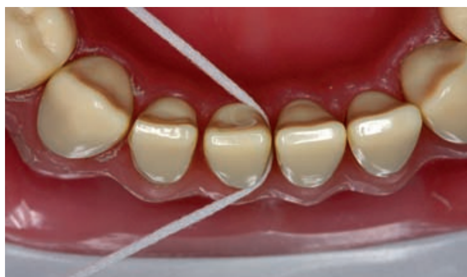
Če te brnenje vzburja in imaš zato večje veselje do krtačenja, kar. Ni pa taka ščetka nič boljša od običajne, če znaš slednjo pravilno uporabljati. Ker ne more seči povsem med zobe, nitke ne boš mogel odpisati.

Kaj je sploh štos tega cvirna? A ni smiseln samo, če so zobje zelo tesno skupaj?

Ne, saj nobena krtačka ni tak Chuck Norris, da bi spucala špranje med čekani. Zato je treba tamkaj vsak dan podrezati, najbolje po večernem ščetkanju. Presenečen boš, kaj vse bo prišlo ven. Pri tem je zlasti važno, da niti ne vlečeš kar tjavendan, ampak z njo nežno drsiš po zobni površini. Preprijemaš jo tako, da greš v vsak medzobni prostor s čistim delom. Ko končaš, usta še fino splakneš. Kje točno ti zastaja umazanija, lahko preveriš s tabletkami za barvanje oblog, ki se jih kupi v lekarni.

Ampak meni se nitka strga!

Če je kakovostna, se to načeloma ne dogaja. Možno je, da imaš kje kakšno švoh plombo ali skrito luknjo z ostrimi robovi, za katero sploh ne veš. Vprašaj zobozdravnika. Pri nitki nasploh velja imeti potrpljenje, saj razvoj ročnih spretnosti zahteva svoj čas.



Zobna nitka mora objeti zob, saj lahko samo tako čoha zakrivljene stene. S tem se splača potruditi, kajti zlasti ob spodnjih sekalcih se rad nabere kamen, ki ni nič drugega kot poapnela umazanija.

Kaj je pa z unimi medzobnimi heci? Smrečice ali kaj so že?

V zadnjih letih so se tudi pri nas razmahnile drobne medzobne ščetkice, ki se jih dobi v različnih velikostih. Zaradi anatomije so primerne bolj za zadajšnje zobe, nekje od štiric dalje. Uporaba je enostavna – vtakneš med zoba pod njunim stikom, potegneš ven, ščet splakneš in hajdi v nov medzobni prostor.

Ustne vode so ziher zakon. Gotovo pobijejo vse mikrobe, saj jih s tem vendar poplaviš!

Ta legenda je iz trte izvita. Edina voda, od katere je opazno več haska kot od navadne, je klorheksidinska. To razkužilo mrgolazen učinkovito potolče in deluje več ur po izpiranju. Paziti pa je treba, da ga ne uporabljaš kmalu po čiščenju zob z običajnimi zobnimi pastami. Pogosta sestavina slednjih je namreč detergent natrijev lavrilsulfat, ki klorheksidin inaktivira. Poleg tega te ustne vode povzročajo zabarvanje zob, motnje okusa in še kaj. Zato niso primerne za redno, dolgotrajno rabo, ampak bolj kot pomoč v primerih, ko ščetkanje ni mogoče. Recimo po poškodbah, operacijah in podobnih neprilikah.

Izbiram zobno pasto. Tiste za beljenje so verjetno najbolj jake.

Vse zobne kreme imajo približno enako sestavo. Vanje zmešajo abrazivne delce, detergente, arome, pljusk fluorja in kaj protibakterijskega, kot je triklosan. Belilne se od običajnih razlikujejo po bolj grobih abrazivih, ki zobno površino dobesedno brusijo. Pretiravati z njimi zato ni pametno. Vsekakor je mehanski učinek ščetkanja veliko bolj pomemben od vrste kalodonta, zato si tu ne razbijaj glave.



Nasmeh je eden prvih stikov, ki jih imamo s soljudmi. Zakaj so nam nekateri še posebej všeč, določajo kompleksna pravila estetike. Mlajši ljudje recimo pokažejo več zgornjih zob kot starejši.

Ampak meni se zdi, da so beli zobje višek zdravja. Rad bi sijaj iz reklam!

Zobje, beli kot sanitarna keramika, so del ameriških sanj. Na stari celini se nagibamo k bolj naravnim odtenkom. Dentin je nenazadnje rumen in sklenina delno prosojna, zato zdravi zobje vlečejo na rumenkasto. No, če hočeš svoje zobovje na vsak način beliti, ga seveda lahko. Posvetliti ga je mogoče s peroksidnimi učinkovinami. Zobozdravnik v ordinaciji uporablja višje koncentracije, dočim so sistemi za domače, nočno beljenje blažji. Ne glede na postopek rezultat ni trajen in rahlo okvarja sklenino. Če kadiš ali se rad nalivaš s kavo, črnim čajem in rdečim vinom, boš še hitreje spet pristal na stari barvi.

Posebnosti sta sivo zabarvanje mrtvih zob in rjavkast odtenek zaradi razvojnih napak. Prvo je mogoče beliti, drugega nikakor. Obstaja pa tudi druga skrajnost: kot kreda beli fleki. Ti pomenijo, da je zobna površina nekoliko načeta. Vzrok so lahko motnje v razvoju ali začetni karies. Tu pomagata higiena in premazovanje s fluoridnimi preparati.

Kako pa je z žvečilnimi gumiji? Res preprečujejo karies?

Res je, da so žvečilke brez sladkorja načeloma kul. Spodbudijo pač izločanje sline, ki ima zaščitno vlogo. Pogosto vsebujejo ksilitol, ki zavda nekaterim bakterijam. Tudi osvežena sapa ni nepomembna. A kljub temu je treba žvečiti s pametjo. Nismo namreč prežvekovalci s štirimi želodci, da bi bilo predvideno celodnevno mletje. Prav tako nam zobje kot glodalcem ne rastejo vsevdilj, zato pretirano obremenjevanje ni modro. Obraba zobovine je nepovratna, poleg tega se



Pijače z mehurčki so pravi morilci sklenine, saj so običajno zelo sladke in kisle. Po nalivanju je žvečka dobrodošla, ker slina nevtralizira kislino.

znajo ob stalnem prežvekovanju pojaviti težave v sklepih. Žvečilke torej niso prepovedane, a že po nekaj minutah naj letijo v koš in naj se ne valjajo po ustih ure in ure.

Hej, saj meni v sklepu res nekaj poka. Včasih se zjutraj zbudim trd še kje drugje, kot običajno. Traja, da si razmigam čeljust.

Zna biti, da ponoči nevede stiskaš in škripaš z zobmi. Vprašaj punco, fanta ali kako drugo bližnjo osebo, s katero deliš posteljo, če te ponoči kdaj sliši škrtati. Tej težavi z učeno tujko rečemo bruksizem. Pomagajo vaje za razbremenjevanje sklepa in grizne opornice. Položaj pri spanju takisto ni nepomemben, zato poskusi spati na hrbtu, da se ne naslanjaš na čeljust. Eden od dejavnikov je še stres, zato živi bolj zenovsko.

Če smo že pri čeljustih: kaj naj naredim, če me kdo v diskaču na gobec?

Izbiti zob čimprej poišči in ga vstavi nazaj v zobno jamico. Pri tem ga ne prijemaj za korenino, še posebej pa je ne drgni in ne čisti, da ne uničiš občutljive plasti celic, ki zob pritrja v kost. Če zoba ne moreš namestiti nazaj v luknjo ali vsaj položiti v lični preddvor, ga namoči v fiziološko raztopino ali v skrajnem primeru mleko in šibaj do zobozdravnika. Ta ga bo z opornico pritrdil na sosednje zobe. Na kasnejših kontrolah se bo izkazalo, kako naprej. Tudi če zob ni bil v celoti izbit, ampak se je le odkrhnil, je odlomljeni košček pametno poiskati in prinesti s seboj.



Poškodbe zob niso redka stvar, sploh med mladimi. Da bo iz ust kaj odletelo, je posebej nevarno med športanjem. Ustni ščitniki so več kot priporočljivi, prav tako poznavanje prve pomoči.

Pa se to obnese? Se bo zob prijel nazaj?

Ideja je vsekakor taka. Pri otrocih, kjer se zobje še razvijajo, je verjetnost za uspeh večja. Odrasli imajo korenine že dograjene, zato bo notranjost zoba odmrla in bo potrebno endodontsko zdravljenje.

Endo-kaj? A to je uno, ko ti živec ven potegnejo? Sliši se neizrekljivo.
Sliši se sicer grozno, ampak ja. Endodontija je panoga zobozdravstva, ki se ukvarja z zobno notranjostjo. Če se zobni živec oziroma pulpa okuži ali poškoduje, ponavadi ni druge rešitve kot odstranitev. Krono je treba preluknjati in s posebnimi pilicami ter razkužilnimi raztopinami očistiti kanale. Pri tem dobiš anestezijo, zato ne tuli že vnaprej. Postopek zahteva več obiskov, med katerimi je zob zaprt in napolnjen z zdravilom. Ko so kanali čisti in pripravljeni, jih zobozdravnik napolni z vosku podobnim materialom, da se v praznem prostoru ne morejo zarediti bakterije.

Zobar pravi, da imam granulom! Kaj je to?
Granulom je žargonski izraz za kupček obrambnih celic, ki se nagnetejo ob vrških korenin. To je jasen znak, da je zob mrtev in so se mu v kanalih naselile bakterije. Na rentgenski sliki je viden kot luknja v kosti. Rešitev je dobro endodontsko zdravljenje, če pa ne gre drugače, morajo zavihati rokave kirurgi.

Nič ni pomagalo in izgubil sem zob. Kaj naj zdaj s to škrbino? Saj v bistvu me ne moti.
Škrbino je pametno zapreti. Na dolgi rok bi se sosednji zobje namreč nagnili v vrzel, kar bi porušilo ravnovesje griza. Poleg mostičkov je danes mogoča implantatna oskrba. Tu ti v kost vsadijo titanski vijak, kamor nato pritrdijo krono.



Levo je primer zapiranja vrzeli z zobnim vsadkom, desno z mostičkom. Implantat je prijaznejši do sosednjih zob, a tudi taka oskrba ni neuničljiva in zahteva natančno nego.

Umetni zobje, kul! To vsaj ne more zgniti!
Hja, saj je res, da keramike in kovine ne more napasti karies. Ampak ob robu prevleke je še vedno pas zobovine. Tam se gniloba nadvse rada zaredi, če področja ne čistiš natančno. Vsaka protetika zahteva ekstra pedantno vzdrževanje. Res ni kul, če pljuneš težke denarje, nakar gre vse skupaj počasi v maloro, ker si pacek.

Kaj pa implantati? Tu pač ni nič več živega?
Ja, tu imaš prav. Vsadek nadomešča zobno korenino in je iz titana, ki je žilav kot le kaj. Še vedno pa gre za umeten material, ki je v stiku z živim tkivom. Če se ob njem nabirajo obloge, se bo telo uprlo in se bo hotelo zamazanega tujka znebiti. Vnetju rečemo preiimplantitis in lahko dolgoročno vodi v izgubo vsadka.

Jao. Le zakaj nam ne zrastejo še tretji zobje?
Zelo redki ljudje dejansko imajo še en komplet zob, ki izraste v pozni starosti. A pogosteje se dodatni zobje pojavijo v obliki nadštevilčnih vsiljivcev, ki so nenavadnih oblik in bolj v nadlego kot v korist. Ljudje pač nismo morski psi, da bi potrebovali več zob v vrsti. Raziskovalci se sicer trudijo, da bi iz zarodnih celic vzgojili mlade zobke. Ampak pomisli – bi res rad na stara leta ponovno izkusil muke ob izraščanju? Spomni se le modrostnikov ... Če si zanje še premlad, te čakajo okrog dvajsetega leta.

Saj res, zakaj je z osmicami tak križ?
Osmice so tečne, ker izraščajo zadnje in ker so od vseh zob anatomsko najbolj nepravilnih oblik. Odročen položaj zadaj v ustih otežuje čiščenje, zato je gniloba hitro na pohodu. Poleg tega modrostniki radi obtičijo v čudnih položajih, rinejo v sosednje zobe in se nasploh obnašajo podobno neotesano kot vraščeni nohti. Če so nepopolno izrasli, so delno pokriti z žepkom dlesni, pod katerim se nabirajo ostanki hrane. To vodi do precej zoprnih, ponavljajočih se vnetij in oteklin. Najraje se skuhajo takrat, ko je najmanj treba.



Čeprav se včasih zdi, da ti zobozdravnik po glavi šari s takole bormašino, ohrani mirno kri. Svedri in strojčki zanje so namenjeni različnim vrtljajem. Najbolj ropotajo tisti z najnižjimi.

No, saj. Deset dni sem imel lice kot hruška, zdaj imam pa datum za izkles. Mene je strah! Bodo z dletom navalili name?
Očitno je zob tako obtičal, da samo s kleščami ne bo šlo. Kirurg tu privzdigne sluznico ter s svedrom obvrta nekaj kosti, da gre zagozdeni čekan lažje ven.

Tudi zaradi teh preklicanih osmic se mi zdi, da imam zobe vse bolj nametane. Razmišljal sem o aparatu.
Kar, pri tem nisi izjema. Fino je, če to urediš v čim zgodnejših najstniških letih, a zadnje čase se je tudi pod Alpami ojačalo nošenje pri vseh starostnih skupinah. Fiksni oziroma nesnemni aparat pomeni nosilce, ki so cementirani na zobe. Ortodont vanje vpne žični lok in mašino postopoma aktivira, da ti zobe potiska in vleče v pravo smer. Računati je treba vsaj na kako leto take obdelave, raje več. Poleg tega se moraš zdresirati v domala popolno čiščenje, če nočeš fasati zoprnih kariesov in vnetij dlesni.



Nesnemni aparat zahteva orenk čistilni servis. Pod žični lok in okrog nosilcev je treba seči s temu namenjenimi ščetkicami, sicer vsi vedo, kaj si južinal pred tremi dnevi.

Hmmm, tole mi ravno ne diši. Kaj pa uni aparat, ki se ga lahko vzame iz ust?
Snemni aparati iz zvite žice so smiselni pri otrocih, ki še rastejo. Odrasli od njih nimajo kaj dosti. Obstajajo pa novejše metode s prozornimi opornicami, ki zobe objamejo z vseh strani. Teh se navzven skoraj ne vidi, a niso primerne za vse oblike krivozobosti. Poleg tega moraš zanje širše odpreti denarnico. Ne glede na postopek je treba poravnanost zob vzdrževati.

Dobil sem naraščaj / sestrico / nečaka. Kako kaže ravnati z zobki?
Dete postane zobato okrog šestega meseca in pametno je, da takoj pričneš s čiščenjem. Nabavi majhno ščetkico, lahko čopasto, in čekančke natančno spucaj z vseh strani. Bolj kot se mulc dere, bolj odpre usta in bolj se da drgniti, zato le pogumno in vztrajno! Zobno pasto lahko dodaš, ko mali zraste in je ne požira. Otroške imajo prav zaradi tega manj fluorja, nekje 500 ppm. Frkolin naj loka čimmanj sladkih pijač in naj predvsem z njimi ne zaspi. V nasprotem primeru bo fasal stekleničnі karies, ki je za vse udeležene prava mora. Ko pridejo na plano vsi mlečni kočniki, ni napak niti uporaba nitke. Okrog šestega leta pazi še na izraščanje stalnih šestic. Te je treba posebej prizadevno čediti, saj ne izpadejo in so za vse življenje. Predvsem pa dece ne straši z zobozdravniki. Mulc v roditelju hitro prebere negativno nastrojenost, nakar je na stolu še večji cirkus. In še to: otroci sami niso sposobni skrbeti za zobe! Čistiti jim jih morajo starši, in to tudi po vstopu v šolo.



Pogosta otroška razvada je sesanje dude ali palca, kar lahko vodi v odprti griz. Vzroki so psihološki. Če ne gre drugače, je cucelj manjše zlo, saj se ga je laže znebiti kot prsta.

Mah, moji zobje so super. Plomb nimam, nič me ne boli in res nima smisla, da se gužvam pri zobozdravniku.
Nevarno razmišljanje. Raziskave pravijo, da boli le petina grdobij, ki se kuhajo po ustih. Torej je povsem mogoče, da imaš kje luknjo, pa tega niti ne veš in zadeva potuhnjeno napreduje. Pod črno črtico na grizni ploskvi kočnikov se lahko skriva prava kariozna kaverna, čeprav je zob navidez zdrav. Enako problematični so medzobni prostori in stare plombe, ki slabo tesnijo. Za razkrinkanje zahrbtnih lukenj ni druge kot rentgensko slikanje. Redni, skrbni pregledi so alfa in omega. Krotenje težav v začetni fazi je veliko lažje kot kasnejše gašenje, ko imaš v ustih že pravi kamnolom.

Mi je dalo misliti. A kako naj? Osebnega zobarja nimam, ker so povsod take vrste, da me mine. Bi si še mislil, da kaj zastonj dajejo, pa je treba skoraj vse plačati!
Če se nikoli ne postaviš v vrsto, ne boš nikoli na njenem čelu. Brez izbranega zobozdravnika si v javnem zdravstvu oplel, saj je on tvoje prvo in bistveno okrilje. Lahko se sicer odločiš za popolnega zasebnika, vendar boš moral tu dokaj globoko seči v žep. V vsakem primeru je ključno, da tudi sam zase dobro skrbiš in da težave skupaj z zobozdravnikom zatreta že v kali. Ne čakaj, da boli!

Endo-kaj? A to je uno, ko ti živec ven potegnejo? Sliši se neizrekljivo.
Sliši se sicer grozno, ampak ja. Endodontija je panoga zobozdravstva, ki se ukvarja z zobno notranjostjo. Če se zobni živec oziroma pulpa okuži ali poškoduje, ponavadi ni druge rešitve kot odstranitev. Krono je treba preluknjati in s posebnimi pilicami ter razkužilnimi raztopinami očistiti kanale. Pri tem dobiš anestezijo, zato ne tuli že vnaprej. Postopek zahteva več obiskov, med katerimi je zob zaprt in napolnjen z zdravilom. Ko so kanali čisti in pripravljeni, jih zobozdravnik napolni z vosku podobnim materialom, da se v praznem prostoru ne morejo zarediti bakterije.

Zobar pravi, da imam granulom! Kaj je to?
Granulom je žargonski izraz za kupček obrambnih celic, ki se nagnetejo ob vrških korenin. To je jasen znak, da je zob mrtev in so se mu v kanalih naselile bakterije. Na rentgenski sliki je viden kot luknja v kosti. Rešitev je dobro endodontsko zdravljenje, če pa ne gre drugače, morajo zavihati rokave kirurgi.

Nič ni pomagalo in izgubil sem zob. Kaj naj zdaj s to škrbino? Saj v bistvu me ne moti.
Škrbino je pametno zapreti. Na dolgi rok bi se sosednji zobje namreč nagnili v vrzel, kar bi porušilo ravnovesje griza. Poleg mostičkov je danes mogoča implantatna oskrba. Tu ti v kost vsadijo titanski vijak, kamor nato pritrdijo krono.



Levo je primer zapiranja vrzeli z zobnim vsadkom, desno z mostičkom. Implantat je prijaznejši do sosednjih zob, a tudi taka oskrba ni neuničljiva in zahteva natančno nego.

Umetni zobje, kul! To vsaj ne more zgniti!
Hja, saj je res, da keramike in kovine ne more napasti karies. Ampak ob robu prevleke je še vedno pas zobovine. Tam se gniloba nadvse rada zaredi, če področja ne čistiš natančno. Vsaka protetika zahteva ekstra pedantno vzdrževanje. Res ni kul, če pljuneš težke denarje, nakar gre vse skupaj počasi v maloro, ker si pacek.

Kaj pa implantati? Tu pač ni nič več živega?
Ja, tu imaš prav. Vsadek nadomešča zobno korenino in je iz titana, ki je žilav kot le kaj. Še vedno pa gre za umeten material, ki je v stiku z živim tkivom. Če se ob njem nabirajo obloge, se bo telo uprlo in se bo hotelo zamazanega tujka znebiti. Vnetju rečemo preiimplantitis in lahko dolgoročno vodi v izgubo vsadka.

Jao. Le zakaj nam ne zrastejo še tretji zobje?
Zelo redki ljudje dejansko imajo še en komplet zob, ki izraste v pozni starosti. A pogosteje se dodatni zobje pojavijo v obliki nadštevilčnih vsiljivcev, ki so nenavadnih oblik in bolj v nadlego kot v korist. Ljudje pač nismo morski psi, da bi potrebovali več zob v vrsti. Raziskovalci se sicer trudijo, da bi iz zarodnih celic vzgojili mlade zobke. Ampak pomisli – bi res rad na stara leta ponovno izkusil muke ob izraščanju? Spomni se le modrostnikov ... Če si zanje še premlad, te čakajo okrog dvajsetega leta.

Saj res, zakaj je z osmicami tak križ?
Osmice so tečne, ker izraščajo zadnje in ker so od vseh zob anatomsko najbolj nepravilnih oblik. Odročen položaj zadaj v ustih otežuje čiščenje, zato je gniloba hitro na pohodu. Poleg tega modrostniki radi obtičijo v čudnih položajih, rinejo v sosednje zobe in se nasploh obnašajo podobno neotesano kot vraščeni nohti. Če so nepopolno izrasli, so delno pokriti z žepkom dlesni, pod katerim se nabirajo ostanki hrane. To vodi do precej zoprnih, ponavljajočih se vnetij in oteklin. Najraje se skuhajo takrat, ko je najmanj treba.



Čeprav se včasih zdi, da ti zobozdravnik po glavi šari s takole bormašino, ohrani mirno kri. Svedri in strojčki zanje so namenjeni različnim vrtljajem. Najbolj ropotajo tisti z najnižjimi.

No, saj. Deset dni sem imel lice kot hruška, zdaj imam pa datum za izkles. Mene je strah! Bodo z dletom navalili name?
Očitno je zob tako obtičal, da samo s kleščami ne bo šlo. Kirurg tu privzdigne sluznico ter s svedrom obvrta nekaj kosti, da gre zagozdeni čekan lažje ven.

Tudi zaradi teh preklicanih osmic se mi zdi, da imam zobe vse bolj nametane. Razmišljal sem o aparatu.
Kar, pri tem nisi izjema. Fino je, če to urediš v čim zgodnejših najstniških letih, a zadnje čase se je tudi pod Alpami ojačalo nošenje pri vseh starostnih skupinah. Fiksni oziroma nesnemni aparat pomeni nosilce, ki so cementirani na zobe. Ortodont vanje vpne žični lok in mašino postopoma aktivira, da ti zobe potiska in vleče v pravo smer. Računati je treba vsaj na kako leto take obdelave, raje več. Poleg tega se moraš zdresirati v domala popolno čiščenje, če nočeš fasati zoprnih kariesov in vnetij dlesni.



Nesnemni aparat zahteva orenk čistilni servis. Pod žični lok in okrog nosilcev je treba seči s temu namenjenimi ščetkicami, sicer vsi vedo, kaj si južinal pred tremi dnevi.

Hmmm, tole mi ravno ne diši. Kaj pa uni aparat, ki se ga lahko vzame iz ust?
Snemni aparati iz zvite žice so smiselni pri otrocih, ki še rastejo. Odrasli od njih nimajo kaj dosti. Obstajajo pa novejše metode s prozornimi opornicami, ki zobe objamejo z vseh strani. Teh se navzven skoraj ne vidi, a niso primerne za vse oblike krivozobosti. Poleg tega moraš zanje širše odpreti denarnico. Ne glede na postopek je treba poravnanost zob vzdrževati.

Dobil sem naraščaj / sestrico / nečaka. Kako kaže ravnati z zobki?
Dete postane zobato okrog šestega meseca in pametno je, da takoj pričneš s čiščenjem. Nabavi majhno ščetkico, lahko čopasto, in čekančke natančno spucaj z vseh strani. Bolj kot se mulc dere, bolj odpre usta in bolj se da drgniti, zato le pogumno in vztrajno! Zobno pasto lahko dodaš, ko mali zraste in je ne požira. Otroške imajo prav zaradi tega manj fluorja, nekje 500 ppm. Frkolin naj loka čimmanj sladkih pijač in naj predvsem z njimi ne zaspi. V nasprotem primeru bo fasal stekleničnı karies, ki je za vse udeležene prava mora. Ko pridejo na plano vsi mlečni kočniki, ni napak niti uporaba nitke. Okrog šestega leta pazi še na izraščanje stalnih šestic. Te je treba posebej prizadevno čediti, saj ne izpadejo in so za vse življenje. Predvsem pa dece ne straši z zobozdravniki. Mulc v roditelju hitro prebere negativno nastrojenost, nakar je na stolu še večji cirkus. In še to: otroci sami niso sposobni skrbeti za zobe! Čistiti jim jih morajo starši, in to tudi po vstopu v šolo.



Pogosta otroška razvada je sesanje dude ali palca, kar lahko vodi v odprti griz. Vzroki so psihološki. Če ne gre drugače, je cucelj manjše zlo, saj se ga je laže znebiti kot prsta.

Mah, moji zobje so super. Plomb nimam, nič me ne boli in res nima smisla, da se gužvam pri zobozdravniku.
Nevarno razmišljanje. Raziskave pravijo, da boli le petina grdobij, ki se kuhajo po ustih. Torej je povsem mogoče, da imaš kje luknjo, pa tega niti ne veš in zadeva potuhnjeno napreduje. Pod črno črtico na grizni ploskvi kočnikov se lahko skriva prava kariozna kaverna, čeprav je zob navidez zdrav. Enako problematični so medzobni prostori in stare plombe, ki slabo tesnijo. Za razkrinkanje zahrbtnih lukenj ni druge kot rentgensko slikanje. Redni, skrbni pregledi so alfa in omega. Krotenje težav v začetni fazi je veliko lažje kot kasnejše gašenje, ko imaš v ustih že pravi kamnolom.

Mi je dalo misliti. A kako naj? Osebnega zobarja nimam, ker so povsod take vrste, da me mine. Bi si še mislil, da kaj zastonj dajejo, pa je treba skoraj vse plačati!
Če se nikoli ne postaviš v vrsto, ne boš nikoli na njenem čelu. Brez izbranega zobozdravnika si v javnem zdravstvu oplel, saj je on tvoje prvo in bistveno okrilje. Lahko se sicer odločiš za popolnega zasebnika, vendar boš moral tu dokaj globoko seči v žep. V vsakem primeru je ključno, da tudi sam zase dobro skrbiš in da težave skupaj z zobozdravnikom zatreta že v kali. Ne čakaj, da boli!

DYLAN DOG: DEAD OF NIGHT

Malo je stripov, ki bi na ozemlju bivše očetnjave uživali tako kulten status, kot sta ga italijanska Alan Ford in Dylan Dog. Slednja pripoved o raziskovalcu mor je omrežila tako staro kot mlado in celo populacijo, ki nima otepavčkov med nogami. Zato so bile napovedi, da kani Hollywood na platna spraviti to ikono, sprejete s precejšnjo mero skepse. Pomnimo, da je založniška hiša Bonelli večkrat in vsakič neuspešno skušala prodreti na največje svetovno stripovsko tržišče, nazadnje ravno z Dylanom in v navezi z znanim založnikom Dark Horse. Ni šlo.
Kar niti ni presenetljivo, če vemo, da je Dylan parazit filmskega sveta, saj se je ves čas obilno napajal iz grozljivk in srhljivk. Vsaka epizoda je bila nabita z referencami in pokloni Romeru, Carpenterju ter Cravenu, pa klasikam izpod peresa Wellsa, Poeja, Lovecrafta. Nenazadnje je tu bil komični privesek Groucho, čigar zabavnost je izhajala iz popolne nesmešnosti njegovih dovtipov. Kako to prenesti na film?
Preprosto – vse omenjeno izključiš. Dylan v Dead of Night živi v New Orleansu, ne v Londonu. Groucha je zamenjal nov lik Marcus in detektivov zaščitni znak, beli hrošč kabriolet, je črn. Še več, poba ne raziskuje nadnaravnih pojavov, ampak se ukvarja z banalnim sledenjem nezvestim ženam in možem. A temu je hitro konec, ko pride naokrog čedna punca (vsaj to je še ostalo), katere oče je skrivnostno umrl. Vse kaže, da ga je pokončal volkodlak. Dylan se supernaturalnega otepa, a kmalu prične tancati znani ples vampirjev, zombijev in demonov.



Nekdanji Superman res ni Rupert Everett, ki je za vlogo svojega stripovskega dvojnika že prestar. A rdečo srajco in črn suknjič nosi povsem solidno.

Kljub nespoštovanju izvirnih stripov pa je Dead of Night prisrčen, gledljiv in popolnoma nepretenciozen film. Zaveda se, da ni tisto, kar bi moral biti po fanovskem videnju, vendar ima za to opravičljive razloge. Groucha Marxa ali celo njegovega imitatorja recimo ne more uporabiti nihče, ker nad njegovim likom in delom bdi zajebana organizacija, ki ne dovoli absolutno ničesar. Zato so mu v ameriški izdaji stripa obrili brke. London je bil za nizkoproračunske filmarje preveč eksotična lokacija. In hrošč – je res važno, da ni bel? Raje so se posvetili scenariju, ki je nezgrešljivo dylanovski, vpregli Brandona Routha (Superman Returns), ki sicer ni Rupert Everett, a je karakterno in vizualno dostojna zamenjava, ter mu v zombiju Marcusu našli partnerja, s katerim imata zgledno kemijo. Skorajda ne boš uzrl akcijskega tamanjenja pošasti, zato pa kup referenc, pikrih komentarjev in humornega pogleda na tisto, kar bi te moralo strašiti. Nnazadnje se je DD potikal tudi po vzporednih svetovih. Delaj se, kot da je film od tam, in si ga privošči. ***Quattro***
Dylana k nam v kina bržda ne bo, a obstajajo ploščki.

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS – PART 2

Po finalnem lončarskem filmu polzijo kri, znoj in solze. Napočil je čas za končni obračun. Režiser David Yates nit pobere brez obnavljanja zgodbe prvega dela Svetinj. Harry, Ron in Hermiona so kontemplativno ekskurzijo zaključili in pot jih spet vodi v bolj urbano okolje, vse bližje Mrlakensteinu.
Ko se po izgnanstvu vrnejo na Bradavičarko, prav začutiš dom. Sicer je prašen in oskrunjen, a kljub temu oko viharja in sidro domačnosti, okrog katerega se gostijo črni oblaki. Ko šolo zdesetkana profesorska zbornica obda z zaščitno kupolo in obuja starodavne vojščake, zastaja dih. Pri spektaklu res niso štedili in platno zasujejo s čudovitimi učinki. Med računalniško ustvarjenimi bitji sploh osupnejo ostrozobi goblini in mučeni zmaj v banki Gringott.



Fant proti demonu. Nos proti breznosju. Palica, ki ne uboga. Freud bi ob vsem tem naravnost užival. Ni le konec sage – konec je z nedolžnostjo!

Praznik čutil je toliko večji, ker je tokratni film posnet v treh dimenzijah. Ko se sile teme pripravljajo na udar, ko se pod nebom svetlika obrambna koprena in ko iz zvočnikov kačje zasika, te dogajanje dodobra posrka vase. Film iz knjižne predloge izbere in izpostavi primerne elemente, čeprav je res, da v njem ni čutiti popolnosti žametne teksture, ki jo natke Rowlina pisana beseda. Zlasti občutno je to pri manj elegantnem vključevanju čustvenih in komičnih prizorov. Ti ponekod nerodno štrlijo iz resnobe. Tudi vloga Rawsa nekako potihem odplava. Za sekvenco spominov v mislitu so morali Alana Rickmana pomladiti in treba je reči, da s plastificiranim obrazom ni daleč od Michaela Jacksona.
Od postranskih likov je izpostavljen Neville, ostali pa se pojavljajo v anekdotičnih, manjših slikah. Molly Weasley denimo z zanosom raztrešči Krasotillyo, McHudurra z dekliškim vznemirjenjem prevzame poveljstvo, Malfoyji so raje ponižani kot mrtvi. Obenem je čutiti, da se film večine strašnih izgub dotakne ravno toliko, da bi zadostil štoriji. Bolečina ob smrtih je pristna, a vse se mora umakniti Harryjevemu osebnemu boju s svečenikom zla. Tega posel s skrižvni zadene v živo. Vsakič ko druščina uniči katerega od ukletih predmetov in s tem košček njegove duše, je Mrlakenstein šibkejši. Ni pa zato nič manj nevaren. Film si za portretiranje zlobnika vzame čas in Ralph Fiennes je opravil odlično delo. Ob njem Krasotillya Helene Bonham Carter in ostali enodimenzionalni bavklji kar zbledijo. Radcliffe, Watsonova in Grint svoje odigrajo dovolj suvereno, da je vzdušju zadoščeno. Čeprav smo jih radi obkladali z lesenostjo, jih bomo zdaj, ko je potterologije konec, bržda pogrešali.
Kakorkoli obrneš, je dekada Harryjevih filmov fenomen. Začetki so bili nerodni in dolgočasni, a niz je z menjavami režiserjev, dozorevanjem zgodbe in odraščanjem mulcev zrasel v lepo celoto. Nespregledljivo je, da to niso mimogredni, na horuk narejeni filmi. Skupno gledano tvorijo čudovit mozaik, ki je trudoma nastajal celo desetletje. Da je ob tem ohranjal skoraj popolno igralsko zasedbo, je dosežek zase.
Saga se je torej zaključila v slogu in val obnovljenega zanimanja je Rowlingova izkoristila za poseben projekt. Pottermore je nov spletni kotiček, ki želi branje lončarskih zgodb ponesti na novo raven. Storitev zahteva prijavo in je za omejeno število uporabnikov štartala konec julija, na Rowlin in Harryjev rojstni dan. Za slehernika bo odprta od oktobra, nakar nas bo kmalu naskočil nov Legov Harry. Ne, Potterja še ne bomo tako kmalu pozabili. ***Navi***
Fantu, ki je preživel, že lahko greste strest roko v kinodvorane.

RISE OF THE PLANET OF THE APES

Živimo v času, ko nam je velik del človeškega znanja z miškinim klikom dosegljiv kadarkoli, obenem pa so nihilistične ljudske mase zabite kot noč. Se jim ne ljubi razmišljati? Ali pa jih nekdo načrtno poneumlja? Morda celo to slednje.
Prva solza steče ob dejstvu, da tole ni izviren del več kot štirideset let stare franšize, marveč da se ohlapno zgleduje po tretjem filmu v nizu, Conquest of the Planet of the Apes iz 1972. Čemu moramo pri osnovi, ki nudi toliko možnosti, gledati rimejke? In to take, ki so slabši od izvirnika?
Seveda ne po vizuelni plati, saj Vzpon stopa vštric Avatarju kot merilu za prepričljivost umetnih igralcev. Glavni junak, šimpanz Cezar, je z računalnikom narejen na podlagi gibov ter mimike motion-capture znalca Andyja Serkisa (Golum, igra Enslaved) in je strašljivo pristen. Ne vedno, a njegova pojava na splošno domuje blizu tistega, kar sprejemamo za naravno. Maske na igralcih iz izvirnega filma so ob tem videti kot slaba šala.
Žal pa je film vsebinsko slab. Dočim je Conquest raziskoval teme suženjstva in človekovih pravic, se Vzpon predvidljivo in brez širše morale ubada s Cezarjevo identiteto. Ker ga vzgojijo ljudje, mladenič ne ve, kaj je, uporabi pa svojo inteligenco, pridobljeno zaradi eksperimentalnega virusa, da postane šef afen v zatočišču. Drugo polovico filma moramo tako prisostvovati opičjemu razturavanju, da se ne bi zavedli, kako plehek je scenarij, kako moramo še enkrat poslušati lajno o neodgovorni farmacevtski industriji in v koliko logičnih luknjah smo si zvili gleženj razuma. Pika na i je viseči konec, ki obeta nadaljevanje. Prosim, ne. ***Sneti***
V kinih nam to napol gnilo banano že ponujajo.



Cezar rjovi na sanfrančiškanskem mostu, kjer nauči ljudi opičjih molitvic. Film drugače ni slabši od Planeta opic iz 2001, ampak saj nič ne more biti.



kjer so zvezde doma

GREMO V KINO!
PLANET TUŠ

MENJAVA TELES, KI PREKAŠA VSE DRUGE





ZAMENJAVA

OD REŽISERJA LOVCEV NA DRUŽICE IN SCENARISTOV PREKROKANE NOČI

ZAMENJAVA

(The Change-Up), komedija, 112 min.
Režija: David Dobkin
Igrajo: Ryan Reynolds, Jason Bateman, Olivia Wilde, Mircea Monroe, Leslie Mann, TJ Hassan



Mitch (Ryan Reynolds) in Dave (Jason Bateman) sta najboljša prijatelja, ki sta že od nekdaj nerazdružljiva. Kljub temu njuna življenja iz leta v leto postajata vse bolj različna. Medtem ko je Dave mož in oče treh otrok ter opravlja prenaporni odvetniški poklic, je Mitch ostal sam, kvazi-zaposlen človek, ki se še nikoli ni spoprijel z odgovornostjo, ki bi mu bila všeč. Po mnenju Mitcha ima Dave vse kar si lahko človek želi: lepo ženo Jamie (Leslie Mann), otroke, ki ga obožujejo in visoko plačano službo v prestižni odvetniški pisarni. Za Dave pa je Mitchevo življenje brez stresa in obveznosti, uresničitev njegovih sanj. Po prekrokani noči, se njuna svetova obrneta na glavo, ko se zbudita v telesu drug drugega in kmalu ugotovita, da življenje drugega ni niti najmanj postlano z rožicami.

11. 08. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper



HUDA UČITELJICA

(Bad Teacher), komedija, 92 min.
Režija: Jake Kasdan
Igrajo: Cameron Diaz, Justin Timberlake, Lucy Punch, John Michael Higgins, Jason Segel



Elizabeth (Cameron Diaz) je neusmiljena učiteljica, ki je na slabem glasu zaradi svojega neprimernega vedenja. Ko jo zapusti zaročenec, skuje načrt, kako bo osvojila bogatega in čednega profesorja Scotta (Justin Timberlake), ki se spogleduje z učiteljico Amy (Lucy Punch). Medtem, ko se Elizabeth trudi pridobiti Scottovo pozornost, se znajde še v boju s sarkastičnim in nespoštljivim učiteljem telovadbe (Jason Segel). Posledica njenega divjanja bo lekcija, ki jo bo prejela od svojih učencev in sodelavcev ter do katere se bo dokopala tudi sama.

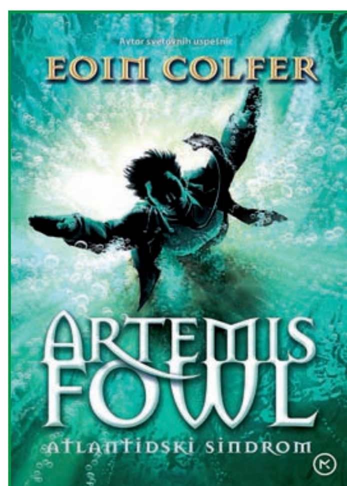
25. 08. 2011

Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper

Več informacij o filmih in spored kino predstav najdete na www.planet-tus.si

Eoin Colfer: ARTEMIS FOWL – ATLANTIDSKI SINDROM

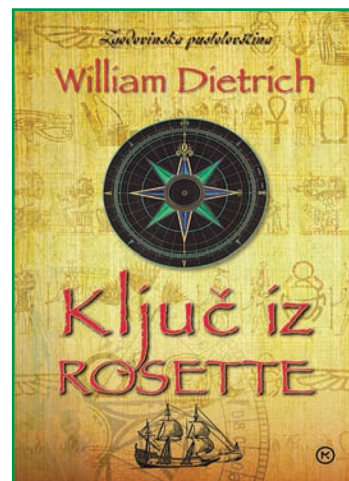
Pravijo, da je od genija do norca le korak. Artemis Fowl, petnajstletni veleum in skoraj rehabilitirani zločinski magnat, se v to prepriča, ko v sedmi knjigi stakne vilinjo psihozo. Atlantidski sindrom se razvije pri nepridipravih, ki jih grize slaba vest. Fanta zdaj do mrtvega obsedejo številke, nakar se mu osebnost še razkolje v neznosno romantičnega poba po imenu Orion. Nesrečni Fowl je torej onesposobljen, kar je za vse udeležene slaba novica. Še posebej zato, ker je zgodba tokrat nadpovprečno podivjana in trga vse pred sabo. Da ob tem faše modrice, si je čisto sama kriva.
Godljo zakuha Turnbal Koren, zlobni brat pokojnega poveljnika Juliusa. Vilinec zbeži iz zapora in za sabo pušča opustošenje. Kot da Butler, stotnica Mali in Kljusač ne bi imeli dovolj dela že z dementnim Artemisom, morajo takisto rešiti svet pred novo kataklizmo. Ventil za sproščanje napetosti je nenehno zbadanje, najsibo v globinah oceana ali na borilnem stadionu, kjer je scena čisto podobna kakšni masovni pobijalščini zombijev.



A kakor je besedne osti zabavno spremljati, nimajo globljega namena. Pri junakih je komaj kaj razvoja in poglobitve, z izjemo Butlerja, ki ga Artemisov zlom najbolj rani. Obenem Colferja spet zalotimo pri selektivnem zanemarjanju obetavnih likov iz prejšnjih knjig. Butlerjeva sestra Julija se sicer vrne in malo pošopiri, o Minervi in dvojčkih pa ni sledu. Tudi Gnoj je nekam prozoren, čeprav škratja flatulenca zavzame eno bolj spektakularnih oblik.
Osrednja težava povesti je v tem, da manjših, slikovitih prizorov ne poveže v prepričljivo celoto. Zgodbovni zapleti in prehodi niso najbolj premišljeni in elegantni, zato se manj pozoren bralec v vsem pokanju zlahka izgubi. Tudi podmorsko okolje se ne zdi dovolj izkoriščeno, veleligenj gor ali dol.
Glede na to, da je Artemis štartal nekje skladno s Potterjem in naštepal podobno število knjig, je kvalitativni prepad med serijama zdaj očiten. Artemisove knjige niso le namenoma lahkotnejše, temveč jih dajejo nihanja v kakovosti. Atlantidski sindrom je najšibkejši del in sage praktično ne nadgradi, zato mine kot zasopel medklic. Saj nasmejal in kratkočasil se bralec bo, a če bi moral nato obnoviti celoto, bi se zataknilo. Popuščanje je najbolj zaskrbljujoče, ker se kljub večletnemu kolebanju menda zares bliža konec niza. Osmo in s tem zaključno knjigo The Last Guardian pričakujemo prihodnje poletje. Če ima Colfer s končanjem resne namene in se hoče od serije posloviti primerno, bo imel precej dela. ***Navi***

William Dietrich: KLJUČ IZ ROSETTE

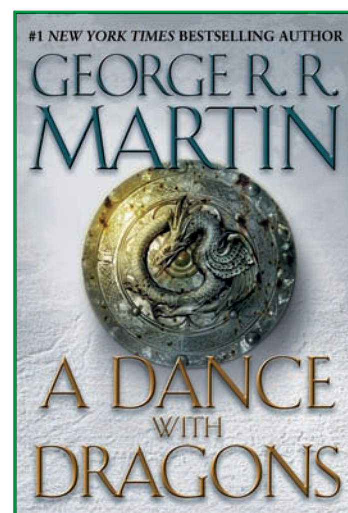
V Napoleonovih piramidah (Joker 194) smo spoznali mladega ameriškega lahkoživca, koristolovca in hazarderja Ethana Gaga, ki se po naključju znajde v znanstvenem krilu Napoleonove kampanje v Egipt leta 1798. Tjakaj je namreč malega generala vodila več kot le ozemeljska sla. V piramidah naj bi se skrival ancienten in vsemogočen artefakt, vendar Ethan na kraju v grobnici najde le popotno palico. Mar je pripadala Mojzesu, ki je vir moči ukradel in odnesel v Obljubljeno deželo?
Ključ iz Rossete je nadaljevalna, nesamostojna štiristostranska zgodba, ki pustolovca pelje v Palestino in po sledeh templjarskih skrivnosti ter ugank vse do jordanske Petre. Pri tem ga preganjajo vsi stari sovražniki, za nameček pa je zaradi navideznega bega na kraju prve knjige padel še v nemilost Korzičana. Ni čudno, da vdrugo neprestano zre smrti v oči. A čudežno se reši iz vsake situacije, najsi gre za strelski vod, kače, strup, krokodila ali zakopanost v pesek. No, kakor ima Ethan srečo glede cele kože, je v iskanju nima, saj se mu cilj nenehno zmuzuje. Štorija je zato ves čas napeta, toda brez presenečenj.



Nekaj izobraževalnih zrn je in spet ne gre brez rabe zlatega reza in Fibonaccijevega zaporedja. Vendar knjiga še zdaleč ne dosega razlag Da Vincije šifre ali Poslednjega templjarja. Vseeno so Amerikančeve prigode ponovno lepo vpete v zgodovinsko dogajanje, od francoskega masakra v Jaffi prek neuspešnega obleganja Akre do Bonapartejevega povratka v Pariz. Zmes historične verodostojnosti, neprestane akcije in indianajonesovstva, postrežena v hudomušnem prvoosebnem slogu, naredi niz obeh delov za kakovostno pustolovsko povest. Lahkotno in naivno, a take so očitno dogodivščine takihle nesmrtnih raziskovalcev v kaki hlamudračah. ***LordFebo***

George R. R. Martin: A DANCE WITH DRAGONS

Ta noč je polna zmajev in ti si sama, so svojčas peli Avtomobili. Štirikolesnikov v izmišljeni srednjeveški deželi Zahodnje in njenih obronkih sicer ni, ampak zmaji so pa. Čeprav ne v tolikšni meri, kot daje misliti naslov pete knjige v vulkansko vroči fantazijski seriji Pesem ledu in ognja, za katero je Martin potreboval šest let.
A Dance with Dragons, čigar slovenski prevod bomo dobili sredi naslednjega leta, je namreč dejansko druga polovica četrtega romana A Feast for Crows (Vranja gostija) in neposredno nadaljuje A Storm of Swords (Vihro mečev), le da zvečine spremlja druge like. Dvojec je bil spočetka itak mišljen kot ena bukva, nakar so založniki začeli viti roke zavoljo njene obsežnosti. To pomeni, da tu ne boš našel take količine eksplozivne akcije in spletk kot v prvih treh knjigah, saj velikih bitk kratkomalo ni in celo mečevanje je bolj izjema kot pravilo. Dolgega nosu boš ostal tudi, če si obetaš prhutajočih targaryenskih zmajev, ki bi ognjeno čistili armade, saj so zobate kače še vedno na stranskem tiru. Neprimerno več kot razturancije in direktnega pehanja za oblastjo je opisovanja prigod osrednjih oseb, med katerimi se jih kar nekaj poja po vročih deželah izven Zahodnjega. Mladoletna zmajska mati Daenerys se tam ubada s svojimi rastočimi kuščarji in skuša obdržati mesto Mereen, saj so sužnjarji združili moči proti njemu ... Tyrion se po svojem strašnem dejanju na koncu tretje povesti svaljka po sličnih logih ... takisto tu naletimo na odposlanca hiše Martell in sira Jona Conningtona, ki spremlja nekoga bistvenega za prihodnost kraljestva. Druga temeljna polovica se odvija na severu, kjer ima Jon Snow na grbi tako divježe kot Nočno stražo, Stannisa Baratheona in njegovo rdečo vještico. V mešanici se znajdejo tudi metalci s Špika, Zimišče, Boltoni in njihova mučeniška kreatura Njuh (Reek), čigar prigode sekajo. Kraljevi pristan je komajda v sliki, se pa povest na koncu pomakne naprej od Vranje gostije in si ogleda, kako je s Cersei, Jaimejem ter Aryo. Medtem ko sta slednja zapostavljena, ima lannisterska kuzla več teže in zapomnljiv prizor, ki ni edini pretres.



Na splošno za like in opravke v tej tisočstranski knjigi velja, da se veliko dogaja, a malo zgodi. Pisatelj jih razpostavlja kot figure za razčefuk, ki skoraj gotovo sledi v Winds of Winter (odgovora na vprašanje, ali bo serija krajem štela najavljenih sedem knjig ali še kako več, bržda ne ve niti avtor), kaže nove kraje, poglablja naše znanje o njih in spotoma zdrsne še za kak seženj dlje v krutost in norost kot v Gostiji. Slednjega je bilo zame včasih že kar malo preveč, saj si kljub dobremu želodcu ne želim nazorno čitati o plamenih, ki kričečim žrtvam ližejo prepucije. Tudi par ducatov strani manj ne bi škodilo, saj Martin včasih že spomni na Roberta Jordana in njegovo opisovanje vsakega kamna ob poti.
A branja mi nikakor ni žal, saj je knjiga kljub razpotegnjenosti solidna in polna skritih pomenov, ki se zvečine razkrijejo šele, ko premišljaš, bereš v drugo ali šnofaš po forumih. Tudi v pretirano perverzne ekscese George ne gre. Raje se drži značilnega romantično-realističnega sloga, ob katerem nas že desetletje trese mrščavica. Denimo (odlomek iz nastajajočega prevoda): *"Človeškega mesa ni nikdar jedel s človeškimi zobmi. Vendar svojemu tropu ni kanil odrekati gostije. Volkovi so bili sestradani kakor on sam, mršavi in mrzli in lačni, plen pa ... Dva moža in ženska, dojenec, na begu pred porazom v smrt. Tako ali tako bi bilo kmalu po njih, zaradi mrazu ali stradanja. Tako je bilo bolje, hitreje. Usmiljenje."* Noč morda še ni polna zmajev, ne manjka pa v njej groze. ***Sneti***

Racemania!

Brez oznanila ali razlage sem dotistihmal Febo postal avgusta 1996 Lord. Počemu, prašate? Kaj pa vem. Najbrž se mi je pasji vzdevek zdel premalo veličasten za urednika in mu je bilo treba dodati še plemiško predpono. Kamerad je po drugi strani raje odvzel in iz Snete sekire Sneti postal.

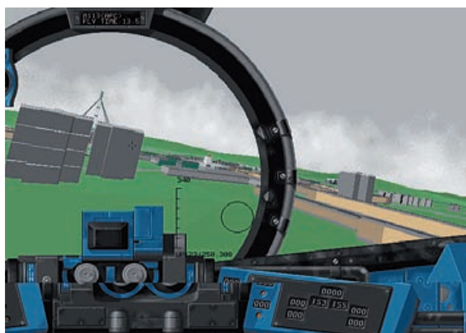


Ja, tako se je zgodilo v dobi velikih preimenovanj. A to je bilo pred petnajstimi leti obkrajni dogodek, zakajti izšel je Grand Prix 2, takrat daleč najbolj pričakovani naslov. Geoff Crammond, njegov legendarni avtor, je v marsičem upravičil pričakovanja, v nekaj pogledih pa tudi razočaral. Najmanj v tem, da nam je serviral simulacijo dve leti starega cirkusa. A igralci so mu to odpustili in igra je bila instantna uspešnica, ki je podeseterila prodajo volanov, kakršen je bil Thrustmasterjev gumijasti model T2.

Na čisto drugi strani dirkaške ravni je bila Racemania, od zgoraj zrta nagajalna arkadica z malimi avtočki. Ta je takisto dobila vrhunsko oceno in je bila, vsaj v naših krajih, dobro prodajana. Jasno, šlo je za izdelek slovenske pameti, ki kljub Arxlovemu ter Zootflyjevemu opusu ostaja najbolj zabaven kranjski špil. Kaj se je zgodilo z razvijalsko skupino Tangor po tistem, ne vemo. Nas pa še vedno zanima!

Za letni čas smo v Jokerju 37 opisali nenavadno število dobrih iger. Poleg Racemanie in GP2 izstopajo drugi del legendarne ploščade Earthworm Jim (90), smešni paket odbitega angleškega humorja Monty Python & The Quest for the Holy Grail (81), nemška frpjka Albion (80), najjače cestno volaniziranje tistih dni The Need for Speed Special Edition (90), zagrobna simsitijščina Afterlife (86), alienasta streljanka Space Hulk 2 (86) in vrhunska zrakomlatna simulacija Hind (92). Več o nekaterih pod slikami.

Železnina je bila v znamenju grafičnih kartic. 3D-pospeševalniki so se resda že prikazali, denimo matrox millennium in ATI 3D xpression, vendar tedaj ni bilo ne ustreznega softvera, kamoli standarda. Zato je bilo naše priporočilo model STB lightspeed 128. Zmagovalen skupek čipa tseng ET6000 in 2,25 megabajta MDRAMa je bila še leta najbolj priljubljena grafična kartica, ki smo jo za 3D-potrebe kasneje nadgradili z znamenitim 3Dfxovim voodoojem. O njem v prihodnjih Jokerplovih.



Mil Mi-24 je najboljši in še vedno aktivni napadalni ruski helikopter, ki je v svetu bolj poznan po Natovi oznaki hind. Firma Digital Integration, ki je že davno ni več, je naredila izvrstno simulacijo, ki jo je bilo mogoče celo povezati z njihovim Apache Longbowom in se po mreži iti virtualno bojišče.



Moram prav pomisliti, kaj dandanes sploh počne LucasArts. Ne prav dosti. Včasih pa je bil bolj ploden. Tole je Afterlife, satirična poslovna strategija oziroma simulacija nebes in pekla, kjer si moral v slogu SimCityja skrbeti za bivanjsko srečo zveličanih in ultimativno pogubo trpečih dušic.



Na sliki je genestealer, alienovska kreatura iz sveta namizne igre Warhammer 40.000. Space Hulk (2) je bila ena od zgodnjih iger, storjenih s to licenco, a kljub videzu ni šlo za hitro strelsko akcijado, marveč smo kot marinci tele zobatce rešetali in flambirali bolj taktično. In bolj dolgočasno.



Prvi Grand Prix je bila za tiste čase vrhunska formulščina, predvsem pa edina, zato ni čudno, da je živelj nestrpno pričakoval dvojko. Ki pa je kar ni in ni bilo, saj jo je MicroProse neprestano prestavljal. Bržda smo tudi zato dobili dve sezoni staro vsebino, torej dirkalnike in ekipe iz leta 1994. Tudi dežja ni bilo, o varnostnem avtu pa itak lahko še danes le sanjamo. Toda vseeno smo GP2 drgnili na ful!



Tole je Racemania, divjaško-streljaška arkadica po vzoru amiginih Skidmarks in še davnejšega Super Sprinta. Dva Slovenca, Tangor oklicana, sta naredila zelo dopadljiv in igralen izdelek, v katerem si, ne moreš verjamet, zbijal otroke. Špil je imel več globine in vsebine, kot je videti na prvi pogled, itak pa ga lahko potegnete z neta in štartate v Dosboxu. Sam sem tako storil, saj pogrešam takele dirkice.



Prvi NFS, ki je nastal v sodelovanju z revijo Road & Track, je imel pred imenom še določni člen 'the'. Zato, ker je bil zakon, česar za večino črevaste nadaljevanke ne moremo trditi. Izvirnik na PCju je imel tri krožne in tri etapne steze (plus nagradno) ter devet športnih avtomobilov (plus nagradnega). Specialna edicija je točno leto dni kasneje prinesla še dve dodatni progi in rajanje po mreži.

Harryjev kviznik

Ravno te dni smo se dostojno poslovili od filmske sage o coprniku, ki je preživel, zato je pošteno, da nas ob slovesu obdaruje. To bo v njegovem imenu storil slovenski zastopnik za EAjeve igre Colby, ki bo vsakemu od šestih izžrebancev podaril izvod drugega dela Svetinj smrti. Seveda se moramo prej prepričati, da bodo prišle v prave roke, zato bo treba rešiti nalogo, ki pokriva poznavanje vseh sedmih let študija mladega čarovnika. Pravilni odgovori, kot je že v navadi, tvorijo končno rešitev. Zapišite jo na reviji priloženi kartonček in nam jo pošljite do 7. septembra. Kdor bo uporabil napoj blagis blagodarius, bo izločen!



1. V prvi knjigi pride Hagrid po Harryja z motociklom, ki zna leteti. Kdo mu ga je posodil?
a: Arthur Weasley
t: Sirius Black
i: Albus Dumbledore

2. V dvorano skrivnosti lahko pride samo Spolzgadov potomec. Kje je skrit vhod vanjo?
s: v temnici
p: v učilnici za zvarkarstvo
r: v dekliškem stranišču

3. Morakvarji so res strašljive nakaze. Kaj ponudiš človeku, ki ga rešiš iz njihove bližine?
a: čokolado
v: umetno dihanje
i: mnogobitni napoj

4. Če se spopadeta čarovnika, čigar palici imata isto jedro, pride do zanimivega fenomena, ki mu rečemo:
š: palicus zaklenus
p: zadnis zaklimbus
o: nemes jebatus

5. Svetnik, po katerem so poimenovali znano coprniško bolnišnico, je:
d: Murko
s: Mango
e: Mungo

6. Katero čarovnijo je iznašel polkrvni princ 'proti sovražnikom'?
t: Sectumsempra
e: Emasculatus
s: Urnospizdis

7. Mrlakensteina prapalica ni rada ubogala, ker ni bil njen pravi lastnik. Kdo si jo je prislužil, ko je premagal Dumbledora?
t: Robaus Raws
i: Krasotilya L'Ohol
s: Dreco Malfoy

Dobitniki špilov za PS3 od poprej so:
Matjaž Žorž iz Sežane (Shadows of the Damned), Dušan Javševec iz Velike Nedelje (Virtua Tennis 4), Jan Loboda iz Ljubljane (Kung Fu Panda 2), Rok Stražišar iz Vrhnike (Socom: Special Forces), Sanja Kocjančič iz Kopra (Motorstorm: Apocalypse), Anže Strehar iz Moravč (Gran Turismo 5), Alen Mencej iz Ljubljane (Dungeon Siege 3), Žiga Grčar iz Trbovelj (Infamous 2).
Rešitev je bila h4x0rZ.



avtor JANEZ KORENT	LUČ	OGRODJE IZ LETEV, LATNIK	IGRALEC PACINO	OBVODNA KUNA	LUKA NA SEVERU IZRAELA	PAVEL ŠIVIC	▽	▽	OPOMBA	KOLIČINA NAD DOLOČENO MERO	AM. FILM. IGRALKA (JENNIFER)
VELIK UGLED, VELJAVA, RENOME						SLIKA RAČ. PROGRAMA / FINSKO JEZERO					
STARO IME ZA MESEC AVGUST											
EMMA THOMPSON			PERZEJEVA MATI / AM. PISEC (JOHN)						DANEU IVO / NAPRAVA ZA DVIG. MATERIALA		
VEČJI OGNOJEK, TUR					SL. GROF. RODBINA / MAJHNA VRATA						
LUKA V NORMANDIJI (FR)								FRČANJE			
OSEBNI ZAIMEK ŽENSKEGA SPOLA				ODŽAGAN KOS DEBLA / TVAR, MATERIJA				HERCEGOVEC / ODSTRANJ. KOŽE			
NAŠ NOGOMETAŠ (VALTER)						SRBSKO M. IME					
SREDOZEMSKA OKRASNA RASTLINA						IGRALKA KRAVANJA / ENKA, ENICA				VODJA UPORA V GALIJI PROTI RIM.	OBOROŽENE SILE DRŽAVE
risba KIH	NOVOTVORBA	GLAVNO MESTO GRČIJE	DOLOČITEV VREDNOSTI / ZAČIMBNA RASTLINA								
AZIJSKA OTOŠKA DRŽAVA, FORMOZA							OKENSKA NAVOJNICA / REKA V JAR				
VRTNA SENČNICA				LETOVIŠČE PRI OPATIJI NA HRVAŠ.	JAJČNIK, OVARIUM						
JEDILNI LIST					BIVŠI SL. HOKEJIST (IVO)				JOSIP STRITAR / MIŠKO KRANJEC		
VAS NA KOČEVSKEM					SIR IZ OSOLJENE SMETANE						
ŠPRANJA					LITOVSKI METALEC DISKA (VIRGILIJUS)						

Res lepe igrice prejmejo: Blaž Brulc iz Ljubljane, Andrej Kraševec iz Cerknice, Jure Beričnik iz Polzele. Rešitev je bila: DIRK THE DARING.

Na priložen karton napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 8/9. Nagrade so martinovske!

ZASEKAMOŽ, PREMAGOVALEC HUDOBNIH MORILSKIH ROBOTOV IZ DRUGE DIMENZIJE TRENUTNO NIMA ČASA, DA BI NAŠEL VSEH DESET RAZLIK MED OBEMA PRIZOROMA. POMAGAJ MU.

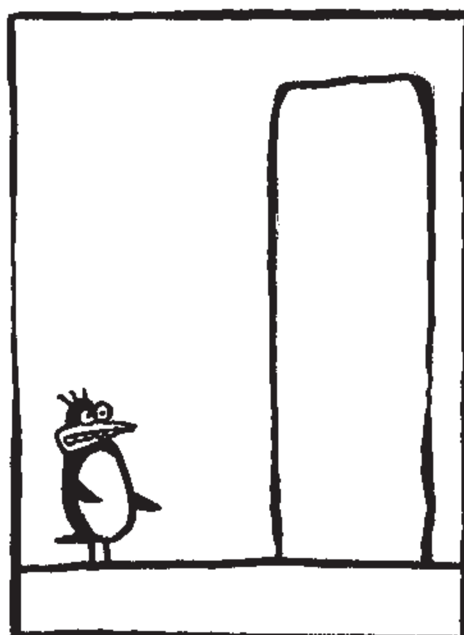
Vihra mečev: eno Škratovo poglavje

Obedovala sta sama, kar sta počela često. "Grah je razkuhan," je poskusila začeti pogovor njegova žena.
"Nič ne de," je rekel. "Saj je tudi bravina." Šalil se je, a Sansa je to razumela kot kritiko. "Res mi je žal, moj gospod."
"Čemu? Žal bi moralo biti kuharju. Ne tebi. Grah ni v tvoji domeni, Sansa."
"Žal ... žal mi je, da je moj gospod mož nezadovoljen."
"Če čutim kaj nezadovoljstva, nima to nič opraviti z grahom. Za vznejevoljenje mi služita Joffrey in moja sestra, poleg njiju pa še moj gospod oče in tristo prekletih Dornijcev." Princa Oberyna in njegove velikaše je namestil v vogalno utrdbo s pogledom na mesto, tako proč od Tyrellov, kolikor se je dalo, ne da bi jih povsem izselil iz Rdeče trdnjave. Kar še zdaleč ni bilo dovolj narazen. Prišlo je že do pretepa v neki oštariji v Bolšjem podnu, v katerem je umrl eden od Tyrellovih oklepnikov, dva oklepnika gospoda Gargalena pa sta utrpela opekline, ter do grdega soočenja na dvorišču, kjer je zgubana drobna mati Macea Tyrella ozmerjala Ellario Pesek s "kačjo vlačugo". Vsakič, ko je naletel na Oberyna Martella, ga je princ pobaral, kdaj bo zadoščeno pravici. Razkuhan grah je bil še najmanjša Tyrionova težava, vendar ni videl razloga, čemu bi z vsem tem težil še svojo mlado ženo.
"Grah bo pravšnji," ji je odrezavo odvrnil. "Zelen je in okrogel, kaj drugega bi še pričakoval od graha? Poglej, še eno porcijo si bom privoščil, če bo to osrečilo mojo gospo." Pomignil je in Podrick Payne mu je na krožnik naložil toliko graha, da Tyrion ni več videl bravine. Kako neumno, si je dejal. Zdaj ga moram pojesti, sicer bo spet vsa žalostna.
Večerja se je končala v napeti tišini, kakor mnoge njune večerje. Ko je Podrepič zatem pospravljal kozarce in pladnje, je Sansa zaprosila Tyriona za dovoljenje, da obišče božji gozdič.
"Kakor ti drago." Ženinih nočnih bogočastij se je že privadil. Molila je tudi v kraljevi septi in pogosto prižigala sveče Materi, Devici in Starki. Po pravici povedano, se je Tyrionu vsa ta pobožnost zdela pretirana, vendar bi si na njenem mestu najbrž tudi sam želel božje pomoči. "Priznam, da ne vem kaj prida o starih bogovih," se je trudil biti prijazen. "Morebiti bi me kak dan lahko razsvetlila. Morebiti bi te celo spremil."
"Ne," je brž odgovorila Sansa. "Saj ... saj je prijazno od vas, vendar ... tam ni bogoslužij, moj gospod. Ni duhovnikov ali pesmi ali sveč. Samo drevesa in nema molitev. Dolgočasili bi se."
"O tem ne dvomim." Pozna me bolje, kakor sem mislil. "Četudi bi bilo šelestenje listja najbrž prijetna sprememba od drdranja kakega septnika o sedmih vidikih milosti." Tyrion ji je pomahal, naj odide. "Ne bom se vmešaval. Pa toplo se oblecite, moja gospa, veter v gozdiču je svež." Mikalo ga je, da bi jo povprašal, za kaj moli, vendar je bila Sansa tako vdana, da bi mu najbrž povedala, in dvomil je, da si to želi slišati.
Ko je odšla, se je vrnil k delu, poskušajoč izslediti nekaj zlatih zmajevcev v labirintu Mezinčkovih finančnih knjig. Petyr Baelish nedvomno ni verjel v ležanje in prašenje zlata, a bolj ko je Tyrion poskušal iztisniti nekaj smisla iz njegovih računov, bolj ga je bolela glava. Nič ni bilo narobe z govorjenjem, da je bolje razplajati zmaje kakor jih zaklepati v zakladnico, vendar so nekateri posli smrdeli huje kakor teden stare ribe. Joffreyju ne bi tako urno dovolil, naj zaluča Rogovnjače prek obzidja, če bi vedel, koliko prekletih pezdetov je najelo posojila pri kroni. Bronna bo moral poslati, da poišče njihove dediče, a se je bal, da bo to prineslo toliko uspeha, kakor če bi iz zlate ribice želel iztisniti zlato.
Ko je prispel poziv njegovega gospoda očeta, je bil Tyron prvič res vesel, da je videl sera Borosa Blounta. Hvaležno je zaprl poslovne knjige, upihnil oljenko, si privezal ogrinjalo okrog ramen in odracal prek gradu do Stolpa Roke. Veter je bil res svež, kakor je opozoril Sanso, in v zraku se je dalo vohati dež. Ko bo gospod Tywin opravil z njim, bi mogoče lahko stopil do božjega gozdiča in jo odpeljal domov, preden jo premoči.
A vse to mu je zapustilo glavo brž, ko je vstopil v Rokin prisojnik, kjer so bili okrog gospoda Tywina in kralja zbrani Cersei, ser Kevan in veliki moister Pycelle. Joffrey je skorajda poskakoval in Cersei je uživala v samovšečnem nasmešku, a gospod Tywin je bil mrk kakor vedno. Me zanima, če bi se lahko nasmejal, tudi če bi to hotel. "Kaj se je pripetilo?" je vprašal Tyrion.
Oče mu je podal svitek pergamenta. Nekdo ga je zravnal, a se je še vedno vihal. "Roslin je ujela dobro tolsto postrv," se je glasilo sporočilo. "Njeni bratje so ji za poroko poklonili par volčjih kožuhov." Tyrion ga je preobrnil in preučil zlomljeni pečat. Vosek je bil srebrnkasto siv, vanj pa sta bila odtisnjena stolpa hiše Frey. "Si mar gospod Prehoda domišlja, da je pesniški? Ali naj bi nas to zmedlo?" Tyrion je prhnil. "Postrv je najbrž Edmure Tully, kožuha ..."
"Mrtev je!" Joffreyjev glas je zvenel tako ponosno in srečno, da bi človek pomislil, da je sam odrl Robba Starka.
Najprej Greyjoy in zdaj Stark. Tyrion je pomislil na svojo otroško ženo, ki je ta trenutek molila v božjem gozdiču. Nedvomno moli k bogovom svojega očeta, naj njenemu bratu naklonijo zmago in obranijo njeno mater. Stari bogovi so se za molitve očitno menili prav toliko kakor novi. Morebiti bi ga moralo to utešiti. "Kralji to jesen padajo kakor listje," je rekel "Zdi se, da se bo naša vojnica dobila kar sama."
"Vojne se ne dobijo kar same, Tyrion," je dejala Cersei s strupeno sladkobo. "To vojno je dobil najin gospod oče."
"Dokler so sovražniki na bojišču, ni nič dobljenega," ju je posvaril gospod Tywin.
"Porečni velikaši niso tepci," je ugovarjala kraljica. "Brez severa ne morejo upati, da se bodo zoperstavili združenim silam Visokega vrta, Livarske skale in Dornije. Gotovo bodo raje izbrali podreditev kakor uničenje."
"Večinoma," se je strinjal gospod Tywin. "Rečnjava ostaja, vendar si Črna riba ne bo drznil zapretiti, dokler ima Walder Frey Edmura za talca. Jason Mallister in Tytos Blackwood se bosta borila zavoljo časti same, toda Freyi lahko ogradijo Mallisterje v Morjevahtu in z nekaj prave spodbude lahko prepričamo Jonosa Brackena, da prestopi na našo stran ter napade Blackwoode. Na koncu bodo upognili koleno, da. Kanim jim ponuditi velikodušne pogoje. Vsakemu gradu, ki se nam bo predal, bo prizaneseno z izjemo enega."
"Harrendvora?" je vprašal Tyrion, ki je poznal svojega očeta.
"Kraljevini bo bolje brez teh Vrlih družnikov. Seru Gregorju sem zaukazal, naj napade grad." Gregor Clegane. Očitno je njegov gospod oče kanil iz Vršaca izkopati vse do poslednjega zrna rude, preden ga bo predal dornijski pravici. Vrli družniki bodo končali kakor glave na kolih in Mezinček se bo sprehodil v Harrenedvor brez enega samega krvavega madeža na tistih svojih finih oblačilih. Zanimalo ga je, če je Petyr Baelish že prispel v Dol. Če so bogovi dobri, je na morju naletel na vihro in potonil. Toda kdaj so bogovi že bili kaj prida dobri?
"Vse je treba pokončati," je kar na lepem naznanil Joffrey. "Mallisterje in Blackwoode in Brackene ... vse do zadnjega. Izdajalci so. Želim jih mrtve, ded. Nočem nikakršnih velikodušnih pogojev." Kralj se je obrnil k velikemu moistru Pycellu. "In želim tudi glavo Robba Starka. Piši gospodu Freyu in mu povej. Kralj ukazuje. Na moji svatbi bodo z njo postregli Sansi."
"Visokost," je zaprepadeno dejal ser Kevan, "gospa je zdaj vaša primožena teta."
"Šala." Cersei se je nasmehnila. "Joff ni mislil resno."
"O, pa sem," je vztrajal Joffrey. "Bil je izdajalec in hočem njegovo trapasto glavo. Sanso bom prisilil, da jo poljubi."
"Ne." Tyrionov glas je bil hripav. "Sansa ni več vaša, da bi jo mučili. Doumite že to, pošast."
Joffrey se je porogal. "Ti si pošast, stric."
"Mar res?" Tyrion je nagnil glavo. "Potemtakem bi bilo mogoče modreje z menoj govoriti bolj blago. Pošasti so nevarne zveri in zdaj je čas, ko kralji cepajo kot muhe."
"Za te besede ti lahko dam izruvati jezik," je dejal deški kralj in pordel. "Kralj sem."
Cersei je zaščitniško položila dlan na sinovo ramo. "Naj pritlikavec grozi, kolikor ga je volja, Joff . Bosta vsaj moj gospod oče in stric videla, kakšen je v resnici."
Gospod Tywin se ni zmenil za to in je nagovoril Joffreyja. "Tudi Aerys je čutil potrebo opominjati ljudi, da je kralj. In nekaj časa mu je bilo pri srcu ruvanje jezikov. O tem lahko pobarate sera Ilyna Payna, četudi odgovora ne boste dobili."
"Ser Ilyn si nikdar ni drznil izzivati Aerysa, kakor vaš Škrat izziva Joffa," je dejala Cersei. "Slišali ste ga. 'Pošast,' je rekel. Kraljevi milosti. In grozil mu je ..."
"Molči, Cersei. Joffrey, ko vam kljubujejo sovražniki, jim morate postreči z jeklom in ognjem. Toda ko poklekneјo, jim je treba pomagati pokonci. Sicer ne bo pred vami nihče upognil kolena. In kdor koli mora naznanjati 'Jaz sem kralj', ni pravi kralj. Aerys tega ni doumel, ampak vi boste. Ko vam bom izboril vojno, boste ponovno vzpostavili kraljevi mir in kraljevo pravico. Zatorej ne premišljajte, koga boste dali iz kože, temveč kako boste predrli deviško kožico Margaery Tyrell."
Joffrey si je nadel svoj trmasti, kujavi izraz. Cersei ga je trdno držala za rame, vendar bi ga mogoče morala za vrat. Deček je presenetil vse. Namesto da bi se umaknil nazaj na varno pod svojo skalo, se je Joff kljubovalno povlekel kvišku in dejal: "Omenjate Aerysa, ded, vendar ste se ga bali."
Ti šment, tole bo še zabavno, je pomislil Tyrion.
Gospod Tywin je molče motril svojega vnuka, zlate pegice so se mu bleščale v bledih zelenih očeh. "Joffrey, opraviči se svojemu dedu," je rekla Cersei.
Izvil se ji je iz prijema. "Čemu bi se? Vsi vemo, da je res. Moj oče je izboril vse bitke. Ubil je princa Rhaegarja in si prilastil krono, medtem ko se je vaš oče skrival pod Livarsko skalo." Deček je kljubovalno pogledal deda. "Močan kralj ravna smelo, niso ga sama usta."
"Hvala za to modrost, vaša milost," je dejal gospod Tywin s tako ledeno vljudnostjo, da bi jim lahko zamrznila ušesa. "Ser Kevan, vidim, da je kralj truden. Pospremite ga, prosim, do njegove spalnice. Pycelle, morebiti kak nežen napoj, ki bi njegovi milosti pomagal spokojno spati?"
"Dremežnik, moj gospod?"
"Nočem dremežnika," je vztrajal Joffrey.
Gospod Tywin bi več pozornosti namenil miši, cvileči v kotu. "Dremežnik bo pravšnji. Cersei, Tyrion, ostanita."

Ser Kevan je čvrsto prijel Joffreyja za roko in ga popeljal skozi vrata, kjer sta čakala dva viteza kraljeve garde. Veliki moister Pycelle je oddrobil za njimi tako urno, kot so ga nesle majave stare noge. Tyrion je ostal, kjer je bil.
“Oče, žal mi je,” je rekla Cersei, ko so se vrata zaprla. “Joff je bil od nekdaj svojeglav, opozorila sem vas ...”
“Dolga milja razlike je med svojeglavostjo in neumnostjo. 'Močan kralj ravna smelo?' Kdo mu je to vtepel v glavo?”
“Prisegam, da jaz že ne,” je rekla Cersei. “Najbrž je to slišal reči Roberta ...”
“Tisti del o vašem skrivanju pod Livarsko skalo res zveni kot Robert.” Tyrion ni želel, da bi gospod Tywin pozabil ta del.
“Da, zdaj se spomnim,” je rekla Cersei, “Robert je pogosto pravil Joffu, da mora biti kralj smel.”
“In kaj si mu pravila ti, prosim? Nisem šel v vojno, da bi na Železni prestol posadil Roberta Drugega. Razumel sem te, da je dečku malo mar za svojega očeta.”
“Čemu bi mu bilo? Robert se ni zmenil zanj. Če bi mu dopustila, bi ga pretepal. Ta surovež, s katerim ste me prisilili v poroko, je nekoč mahnil dečka tako močno, da mu je izbil dva mlečna zoba, zaradi neke objestnosti z mačko. Dejala sem mu, da ga bom ubila v spanju, če se to kdaj ponovi, in se ni, vendar je občasno govoril ...”
“Zdi se, da je bilo treba kaj reči.” Gospod Tywin jo je osorno odslovil s pomigom dveh prstov. “Pojdi.”
Razsrjena je odšla.
“Ne Robert Drugi,” je rekel Tyrion. “Aerys Tretji.”
“Dečku je komaj trinajst let. Še ima čas.” Gospod Tywin je stopil k oknu. To mu ni bilo podobno; bil je bolj razburjen, kakor bi si drznil pokazati. “Potreben je ostrega poduka.”
Tyrion je bil lastnega ostrega poduka deležen pri trinajstih. Nečak se mu je skorajda zasmilil. Vendar je takisto držalo, da si ga nihče ni zaslužil bolj. “Dovolj o Joffreyju,” je dejal. “Vojne se dobivajo s peresi in krokarji, mar niste rekli tega? Moram vam čestitati. Kako dolgo sta z Walderjem Freyem naklepala to zaroto?”
“Ta beseda mi ni povšeči,” je togo odvrnil gospod Tywin.
“In meni ni povšeči, da me pustijo tavati v temi.”
“Ni bilo razloga, da bi ti povedal. Nobene vloge nisi imel pri tem.”
“Je Cersei vedela?” je želel vedeti Tyrion.
“Nihče ni vedel, z izjemo tistih, ki so imeli kako vlogo. In še ti so vedeli samo toliko, kolikor je bilo treba. Moral bi vedeti, da sicer ne moreš obdržati skrivnosti – še posebej tukaj. Moj cilj je bil, da se znebim nevarnega sovražnika za čim manjšo ceno, ne da bi tešil tvojo radovednost ali da bi tvoji sestri vzbujal občutek pomembnosti.” Mršče je zadrlesknil oknice. “V krvi imaš posebno pretkanost, Tyrion, a gola resnica je, da preveč govoriš. Ta tvoj neukročeni jezik te bo pogubil.”
“Čemu potem niste pustili Joffu, da mi ga izruje?” je povprašal Tyrion.
“Raje me ne izzivaj,” je dejal gospod Tywin. “O tem ne želim slišati niti besede več. Premleval sem, kako najbolje pomiriti Oberyna Martella in njegovo spremstvo.”
“Ah? Je to nekaj, kar smem izvedeti ali naj raje odidem, da se boste pomenili s seboj?”
Oče je preslišal opazko. “Prisotnost princa Oberyna je neprijetna. Njegov brat je oprezen mož, razumen mož, pronicljiv, preudaren, do neke mere celo ravnodušen. Pretehta posledice vsake besede in vsakega dejanja. Oberyn pa je bil venomer na pol blazen.”
“Drži, da je skušal zbobnati Dornijce na Viserysovo stran?”
“Tega nihče ne omenja, vendar, da. Krokarji so letali in jezdeci so dirjali, kakšna skrivna sporočila so prenašali, ne vem. Jon Arryn je odplul v Sončno sulico, da bi vrnil kosti princa Lewyna, sedel s princem Doranom ter končal govorice o vojni. A Robert ni zatem nikdar obiskal Dornije in princ Oberyn jo je le poredkoma zapustil.”
“No, zdaj je tukaj s polovico dornijskega plemstva za hrbtom in vsak dan postaja bolj nepotrpežljiv,” je dejal Tyrion. “Morebiti bi mu moral razkazati bordele Kraljevega pristanka, da ga kanček zamotim. Orodje za vsako opravilo, mar ne gredo stvari tako? Moje orodje je vaše, oče. Naj se nikdar ne sliši, da je hiša Lannister zatrobila, jaz pa se nisem odzval.”
Gospod Tywin je stisnil usta. “Kako šegavo. Naj ti dam sešiti karirastе cape in klobuček s kraguljčki?”
“Če jih bom nosil, bom lahko dejal, kar koli hočem o njegovi milosti kralju Joffreyu?”
Gospod Tywin je znova sedel in dejal: “Moral sem trpeti že očetove bedarije, tvojih ne kanim.”
“Tudi prav, ko ravno tako prijazno prosite. Vendar se bojim, da Rdeči gad ne bo prijazen ... in se takisto ne bo zadovoljil samo z glavo sera Gregorja.”
“Kar je dodaten razlog, da mu je ne damo.”
“Ne ...?” Tyrion je bil zgrožen. “Mislil sem, da sva se strinjala, da so gozdovi polni zveri.”
“Manjših zveri.” Prsti gospoda Tywina so se mu prepletli pod brado. “Ser Gregor nam je dobro služil. Noben drug vitez v kraljevini v sovražnikih ne vzbuja tolikšne groze.”
“Oberyn ve, da je bil Gregor tisti, ki ...”
“Ničesar ne ve. Slišal je pripovedke. Hlevske čenče in kuhinjske klevete. Niti trohice dokaza nima. Ser Gregor se mu zagotovo ne bo izpovedal. Dokler bodo Dornijci v Kraljevem pristanku, ga kanim držati čim dalj stran.”
“In ko bo Oberyn terjal pravico, po katero je prišel?”
“Mu bom povedal, da je Elio in njuna otroka ubil ser Amory Lorch,” je mirno dejal gospod Tywin. “Kar mu boš dejal tudi ti, če te vpraša.”
“Ser Amory Lorch je mrtev,” je brezizrazno dejal Tyrion.
“Natanko tako. Vargo Hoat je po padcu Harrendvora vrgel sera Amoryja medvedu, da ga je raztrgal. To naj bi bilo dovolj ostudno, da bo potešilo celo Oberyna Martella.”
“Vi to lahko nazivate s pravico ...”
“Saj je pravica. Če že moraš vedeti, mi je dekličino truplo prinesel ser Amory. Našel jo je skrito pod posteljo njenega očeta, kakor bi verjela, da jo Rhaegar še lahko zaščiti. Princesa Elia in dete sta bila v otroški sobi nadstropje nižje.”
“No, zgodba stoji in ser Amory je zlepa ne bo zanikal. Kaj boste povedali Oberynu, če bo vprašal, kdo je Lorchu izdal ukaze?”
“Ser Amory je deloval na lastno pest v želji, da bi se prikupil novemu kralju. Robertovo sovraštvo do Rhaegarja ni bilo ravno skrivnost.”
Lahko, da bo delovalo, je moral priznati Tyrion, vendar kačon ne bo srečen. “Ni moja stvar, da bi dvomil o vaši pretkanosti, oče, a na vašem mestu bi najbrž pustil Robertu Baratheonu, da si zamaže lastne roke s krvjo.”
Gospod Tywin je bolščal vanj, kakor bi bil ob pamet. “Pa si le zaslužiš norčevske cape. Pozno smo prestopili na Robertovo stran. Nujno je bilo dokazati našo zvestobo. Ko sem položil ta trupla pred prestol, ni nihče mogel več dvomiti, da sem se za vedno odrekel hiši Targaryen. In Robertovo olajšanje je bilo občutno. Njegovi neumnosti navkljub je vedel, da morata Rhaegarjeva otroka umreti, če želi, da si bo zagotovil prestol. Vendar se je videl kot junaka in junaki ne koljejo otrok.” Oče je skomignil. “Ne oporekam, da je bilo opravljeno preveč okrutno. Elii ne bi bilo treba skriviti niti lasu, to je bila čista bedarija. Sama po sebi ni bila nič.”
“Čemu jo je torej Vršac ubil?”
“Ker mu nisem naročil, naj ji prizanese. Dvomim, da sem jo sploh omenil. Nujnejše skrbi sem imel. Predstraža Neda Starka je hitela od Trizoba in bal sem se, da bodo med nami zapeli meči.” Sklenil je pest. “Sam še nisem bil povsem zapopadel, kaj imam v Gregorju Cleganu, vedel sem samo, da je orjaški in grozen v bitkah. Posilstvo ... ti me ne boš obtožil, da sem izdal takšen ukaz, vsaj upam. Ser Amory je bil skorajda enako nečloveški z Rhaenys. Zatem sem ga povprašal. Čemu je bilo potrebnih nekaj ducatov bodljajev, da je ubil deklico, staro ... dve? Tri leta? Rekel je, da ga je brcnila in da ni nehala kričati. Če bi Lorch imel toliko pameti, kolikor so je bogovi naklonili repi, bi jo pomiril z nekaj milimi besedami in uporabil mehko židano blazino.” Usta so se mu zverižila v odporu. “Kri je bila v njem.”
Vendar ne v tebi, oče. V Tywinu Lannisterju ni niti kapljice krvi. “Je Robba Starka pokončala mehka židana blazina?”
“Morala je biti puščica na svatbi Edmura Tullyja. Deček je bil na bojišču preveč oprezen. Svoje može je imel v dobrem redu ter se obkrožal z izvidniki in telesnimi stražarji.”
“Torej ga je gospod Walder pokončal pod lastno streho za lastno mizo?” Tyrion je sklenil pest. “Kaj pa gospa Catelyn?”
“Menim, da so tudi njo ubili. Par volčjih kožuhov. Frey jo je kanil obdržati v ujetništvu, a je bržda šlo nekaj narobe.”
“Toliko o pravicah gostov.”
“Kri je na rokah Walderja Freya, ne na mojih.”
“Walder Frey je zlovoljen starec, ki živi samo še, da mečka svojo mlado ženo in tuhta o krivicah, ki jih je utrpel. Ne dvomim, da je izvalil to grdo pišče, a brez obljube zaščite si ne bi drznil storiti česa takega.”
“Torej bi ti prizanesel dečku in povedal gospodu Freyu, da ne potrebuješ njegovega zavezništva? To bi starega tepca pognalo naravnost nazaj v Starkove roke in ti pridobilo vsaj še leto vojne. Pojasni mi, zakaj je bolj plemenito ubiti deset tisoč mož v bitki kakor ducat med večerjo.”
Ko Tyrion ni odgovoril ničesar, je oče nadaljeval. “Cena je bila po vseh merilih nizka. Ko se bo Črna riba predal, bo krona podelila Rečnjavo seru Emmonu Freyu. Lancel in Daven morata oženiti Freyevi dekleti, ko bo Joy dovolj stara, se bo omožila z enim od rodnih sinov gospoda Walderja, Roose Bolton pa postane varuh Severa in odpelje domov Aryo Stark.”
“Aryo Stark?” Tyrion je nagnil glavo. “In Bolton? Moral bi vedeti, da Frey ni dovolj pogumen, da bi ukrepal sam. Ampak Arya ... Varys in ser Jacelyn sta jo iskala več kot pol leta. Arya Stark je zagotovo mrtva.”
“Tudi Renly je bil do Črne vode.”
“Kaj to pomeni?”
“Morebiti je Mezinčku uspelo, kjer je vama z Varysom spodletelo. Gospod Bolton bo dekle poročil s svojim pankrtskim sinom. Grozotrdbi bomo pustili, naj se nekaj let spopada z železjaki, in čakali, če bodo pripravili druge Starkove vazale k poslušnosti. Ko nastopi pomlad, naj bi bili vsi na kraju moči in pripravljeni upogniti koleno. Sever bo pripadel sinu, ki ga boš imel s Sanso Stark ... če boš kdaj zbral dovolj možatosti, da ga zaplodiš. Ne pozabi, da Joffrey ni edini, ki mora vzeti devištvo.”
Jaz nisem pozabil, sem pa upal, da si ti. “In kdaj menite, da bo Sansa najbolj plodna?” je Tyrion vprašal očeta z glasom, od katerega je kapljala kislina. “Preden ali zatem, ko ji povem, kako smo ji umorili mater in brata?”

George R. R. Martin

Objavljeno poglavje je iz knjige Vihra mečev (A Storm of Swords), tretje v odličnem fantazijskem nizu Pesem ledu in ognja (A Song of Ice and Fire) ameriškega pisatelja Georga R. R. Martina. Da naš prevajalec zgleda kot njegov sin, ni naključje.




ZAKAJ PA JE TALE KAMEN RAVNO TAKŠNE OBLIKE?


ŽE VEM ZAKAJ! ODGOVOR SE MI JE PRAVKAR RAZKRIL V OBLIKI GLASOV, KI JIH SLIŠIM V GLAVI!


NE TAKO HITRO, PRIJATELJČEK!
OH, NE!


MOJA RASA NELJUDI IZ VESOLJA JE MILIJON LET NAZAJ RES POSTAVILA TA KAMEN SEM, PRAVILNO SI UGOTOVIL!
GLASOVI NISO MI LAGALI!!!


AHA! ZDAJ, KO VEŠ RESNICO, ALI RES MISLIŠ, DA TE ŠE LAHKO PUSTIM PRI ŽIVLJENJU? NAŠ VELIKI NAČRT ZA PLANET ZEMLJA MORA NEMOTENO POTEKATI NAPREJ!
NA POMOOČ!


STOJ, PRETKANI VESOLJSKI PES!
OH, NE! NEKAKŠEN ZEMELJSKI AGENT!...
...VIDNO OPREMLJEN Z ANTI-NEVTRALIZATORJEM MOJE OŠPIČENE META-PREKLE!

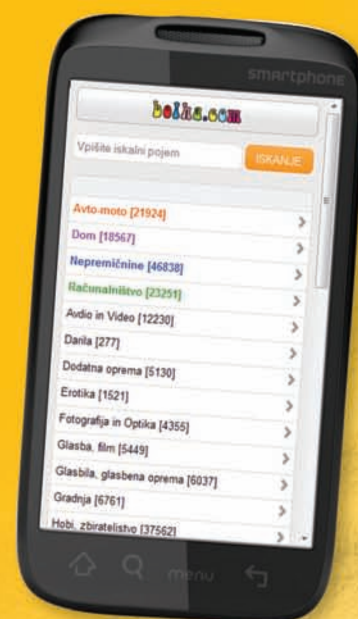

HEJ, KAJ SE DOGAJA?
POJDI NAZAJ V KLETKO, RAVNOKAR REŠUJEM SVET, ALI NE VIDIŠ?


HURA, HURA! SKRIVNOSTNI VESOLJSKI KAMEN SE JE RAVNOKAR RAZKLAL NA POL! MILIJON LET STAR SENDVIČ, KI JE BIL SKRIT V NOTRANJOSTI IZGLEDA SKORAJ SVEŽ!
P.B. 2011

Poletje na Bolha.com

NOVO

Odslej tudi mobilna Bolha.com



Z Bolha.com na mestno plažo Laguna 40 % ceneje.

Festival Ljubljana
Vlado Kreslin
Bolha·com medijski sponzor

Mountboarding adrenalinsko doživetje na Rogli z Bolha·com popustom 20% ceneje!

Preverite na svojem mobilniku m.bolha.com

Bolha d.o.o., Bravničarjeva ulica 13, Ljubljana





bolha.com

Preverite na: www.bolha.com/poletje






















SMRKCi



Joker


THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME 3D
Joker